

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBUAT TUSUK HIAS
MENGUNAKAN APLIKASI *PREZI* UNTUK SISWA KELAS X TATA
BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh:
Luthfi Mala'il Khusna
NIM : 13513241051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

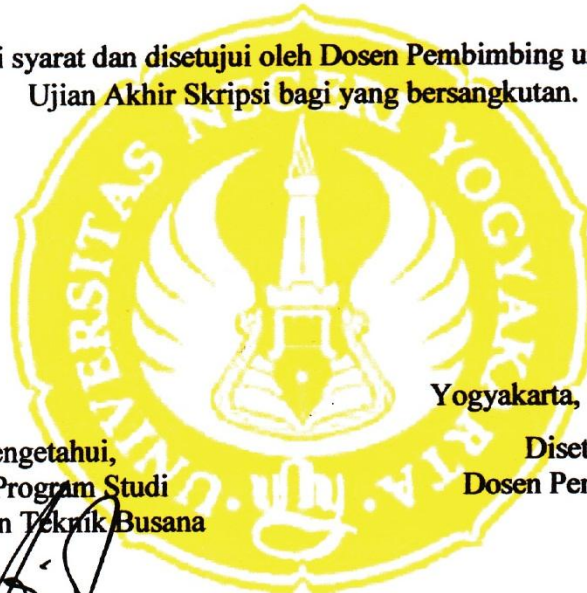
Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBUAT TUSUK HIAS
MENGUNAKAN APLIKASI *PREZI* UNTUK SISWA KELAS X TATA
BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK YOGYAKARTA**

Disusun oleh :

Luthfi Mala'il Khusna
NIM 13513241051

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.



Yogyakarta, 7 Juli 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana

Dr. Widiastuti, M. Pd.
NIP. 19721115 200003 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Triyanto, M. A.
NIP. 19720208 199802 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luthfi Mala'il Khusna
NIM : 13513241051
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Membuat
Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* untuk
Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro
Depok Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 7 Juli 2017

Yang menyatakan,



Luthfi Mala'il Khusna

NIM. 13513241051

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBUAT TUSUK HIAS MENGUNAKAN APLIKASI *PREZI* UNTUK SISWA KELAS X TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK YOGYAKARTA

Disusun oleh:

Luthfi Mala'il Khusna
NIM 13513241051

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 25 Juli 2017

TIM PENGUJI

Nama / Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Trivanto, M. A.
Ketua Penguji/Pembimbing



22 Agustus 2017

Dr. Widiastuti
Sekretaris



22 Agustus 2017

Enny Zuhni Khayati, M.Kes
Penguji



22 Agustus 2017

Yogyakarta, 23 Agustus 2017

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 1988121 001



MOTTO

Today is a Gift

- Merry Riana -

*Libatkan Alloh dalam segala hal dan
Jadikan Alloh sebagai partner terbaik kita*

- Penulis -

*Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda : “Tidak ada yang
dapat menolak takdir (ketentuan) Allah ta'aala selain do'a.
Dan Tidak ada yang dapat menambah (memperpanjang) umur
seseorang selain (perbuatan) baik.”
(HR Tirmidzi)*

*A parent's love is whole
no matter how many times divided*

- Penulis -

PERSEMBAHAN

*Dengan rahmat Alloh yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang
Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk.....*

*Mama dan Ayahku tercinta, Fathonah dan Mat Nurhadi
Terimakasih atas limpahan doa yang tulus dan untuk kasih sayang yang tak
terhingga. Semoga Alloh selalu memberikan keridhoan kepada Mama dan Ayah*

*Kakak – kakak saya Aziz Kahriri dan Arwan Zayid
yang selalu menjadi motivasi saya dan mensupport saya setiap waktu,
terimakasih untuk doa dan dukungannya.*

*Sahabat-sahabat yang selalu menyayangi dan mensupport saya.
Arya, Risqi, Eka, Ayu, Azka terimaksi telah menjadi sahabat terbaik saya, selalu
menemani saya, menjadi tempat berbagi kebahagiaan dan keluh kesah selama ini*

*Teman – teman yang selalu menemani saya
Anak-anak Lamiz, Anak-anak RnB, Anak-anak Girls Squad
Anak-anak Apartemen Santoso dan anak-anak Nine's
Terimakasih untuk pertemanannya selama ini, menjadikan saya salah satu bagian
diantara kalian dan selalu memberi dukungan saya.*

*Teman-teman seperjuangan Fashionology'13,
Semangat Girls see you on Top*

*Kampus dan Alamamter tercinta Universitas Negeri Yogyakarta
Yang telah mewujudkan salah satu mimpi saya menjadi Mahasiswa di kampus ini*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBUAT TUSUK HIAS MENGUNAKAN APLIKASI *PREZI* UNTUK SISWA KELAS X TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK YOGYAKARTA

Oleh :

Luthfi Mala'il Khusna
NIM. 13513241051

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan produk media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta; 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta berdasarkan penilaian dari ahli media, 3) mengetahui kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta berdasarkan penilaian dari ahli materi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan model pengembangan 4D. Tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari; (1) tahap analisis; (2) tahap perencanaan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap penyebaran. Validitas dan Reliabilitas instrumen penelitian dilakukan penilaian oleh *expert judgment* yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru pengampu mata pelajaran. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa dengan butir instrumen gugur 2 dan dinyatakan valid 18, untuk uji coba kelompok besar dilakukan dengan 30 siswa kelas X Tata Busana .

Hasil penelitian dan pengembangan adalah : 1) Menghasilkan produk media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* yang baik dan layak digunakan ; 2) Kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berdasarkan penilaian dari ahli media dengan rerata 3,47 termasuk dalam kategori sangat layak, dari ahli materi 3,22 termasuk dalam kategori layak. Uji coba terbatas pada kelompok kecil termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata 72,5. Uji coba kelompok besar berdasarkan analisis deskriptif, termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata 61,9. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran membuat tusuk hias yang telah disusun layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.

Kata Kunci : *Pengembangan, Aplikasi Prezi, Tusuk Hias*

**DEVELOPING LEARNING MEDIA FOR MAKING ORNAMENTAL
STITCHES USING THE PREZI APPLICATION FOR GRADE
STUDENTS OF FASHION DESIGN IN SMK
DIPONEGORO DEPOK YOGYAKARTA**

By:

Luthfi Mala'il Khusna
NIM. 13513241051

ABSTRACT

This study aims to: 1) yield a learning media product for making ornamental stitches using the Prezi application for Grade X students of Fashion Design in SMK Diponegoro Depok Yogyakarta; and 2) investigate the appropriateness of the media product for making ornamental stitches using the Prezi application for Grade X students of Fashion Design in SMK Diponegoro Depok Yogyakarta based on the assessment by a media expert, 3) investigate the appropriateness of the media product for making ornamental stitches using the Prezi application for Grade X students of Fashion Design in SMK Diponegoro Depok Yogyakarta based on the assessment by materials expert.

This was a research and development study using the 4D development model. The stages in this research and development study were: (1) the analysis phase, (2) the planning stage, (3) the development stage, and (4) the dissemination stage. The validity and reliability of the research instrument were assessed by expert judgment involving a media expert and a materials expert. The product validation was performed by a materials expert, a media expert, and a subject matter teacher. The small-group tryout was conducted by involving 10 students and the results showed that 2 items were invalid and 18 items were valid. The large-group tryout was conducted by involving 30 students of Grade X of Fashion Design.

The results of the reasearch and development is : 1) The media product for making ornamental stitches using the Prezi application product was developed is good and feasible to used. 2) The media product for making ornamental stitches using the Prezi application appropriateness based on the assessment by the media expert attained a mean score of 3.47, which was very appropriate category. The mean score from the materials expert was 3.22, which was in the appropriate category. The result of the small-scale tryout was in the very appropriate category with a mean score of 72.5. The result of the large-scale tryout based on the descriptive analysis showed a mean score of 61.9, which was in the very appropriate category. Based on the results, it can be concluded that the developed media are appropriate to be used as learning media at SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.

Keywords: *Development, Prezi Application, Ornamental Stitches*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Tusuk hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* untuk Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta” dengan baik. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sahabat, keluarga dan pengikutnya hingga akhir zaman. Saya menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini telah mendapat bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini perkenankan saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Triyanto, M. A, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi
2. Bapak Noor Fitrihana M. Eng selaku validator instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi, dan Ibu Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes selaku validator instrumen penelitian, sekaligus penguji Tugas Akhir Skripsi
3. Ibu Dr. Widiastuti, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Busana sekaligus sekretaris Tugas Akhir Skripsi
4. Ibu Sri Widarwati, M.Pd, selaku Koordinator percepatan Studi Pendidikan Teknik Busana.
5. Ibu Rumi Astuti, SPd. T., selaku Guru mata pelajaran Menghias Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta
6. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, STP, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini.

Akhir kata saya berharap Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua. Aamiin.

Yogyakarta, Juli 2017

Luthfi Mala'il Khusna

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Aplikasi <i>Prezi</i>	23
3. Mata Pelajaran Menghias Busana (<i>Embroidery</i>)	27
B. Kajian Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Pikir.....	46
D. Pertanyaan Penelitian	49

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	50
B. Prosedur Pengembangan	50
C. Tempat dan Waktu Penelitian	56
D. Subjek Penelitian.....	57
E. Metode dan Alat Pengumpulan Data	57
F. Instrumen Penelitian.....	59
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	61
H. Teknik Analisis Data	65

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	72
B. Pembahasan	94
C. Kajian Produk	99

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	101
B. Keterbatasan Produk	102
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut	102
D. Saran.....	103

DAFTAR PUSTAKA	104
-----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	107
--------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 01. Silabus SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.....	29
Tabel 02. Kajian Penelitian yang Relevan	45
Tabel 03. Alternatif Jawaban dan Pembobotan Skor	58
Tabel 04. Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Ahli Media.....	59
Tabel 05. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Materi oleh Ahli Materi	60
Tabel 06. Kisi-Kisi Instrumen bagi Siswa	61
Tabel 07. Interpretasi Koefisien <i>Alpha Cronbach</i>	64
Tabel 08. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi <i>Prezi</i> Untuk Ahli	68
Tabel 09. Interpretasi Kategori Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi <i>Prezi</i> Para Ahli.....	69
Tabel 10. Kriteria Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi <i>Prezi</i> Menurut Pendapat Siswa.....	70
Tabel 11. Revisi dari Ahli Media Dan Guru	82
Tabel 12. Hasil Validasi Media Pembelajaran Ditinjau dari Ahli Media	83
Tabel 13. Revisi dari Ahli Media dan Guru	84
Tabel 14. Hasil Validasi Media Pembelajaran Ditinjau dari Ahli Materi.....	85
Tabel 15. Kriteria Kelayakan Media pada Aspek Tujuan dan Manfaat.....	87
Tabel 16. Kriteria Kelayakan Media pada Aspek Kualitas Teknis	88
Tabel 17. Kriteria Kelayakan Media pada Aspek Fungsi	89
Tabel 18. Kriteria Kelayakan Media pada Aspek Kesesuaian Materi	89
Tabel 19. Kriteria Kelayakan Media pada Aspek Sajian	90
Tabel 20. Kriteria Kelayakan Media pada Aspek Keseluruhan	90
Tabel 21. Hasil Uji Coba Skala Besar.....	93

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 01. Bagan Kerangka Pikir.....	48
Gambar 02. Langkah-Langkah Pengembangan 4D Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi <i>Prezi</i>	51
Gambar 03. <i>Template</i> Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi <i>Prezi</i>	76
Gambar 04. Materi Tusuk Hias	77
Gambar 05. Tampilan Home Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi <i>Prezi</i>	78
Gambar 06. Histogram Hasil Validasi Ahli Media	83
Gambar 07. Histogram Hasil Validasi Ahli Materi	86
Gambar 08. Histogram Distribusi Frekuensi Uji Coba Kelompok Skala Kecil	91
Gambar 09. Histogram Distribusi Frekuensi Uji Coba Kelompok Skala Besar	93

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Obervasi Dan Wawancara.....	107
Lampiran 2. Silabus Dan RPP.....	113
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	124
Lampiran 4. Instrumen.....	130
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi.....	142
Lampiran 6. Hasil Validasi	168
Lampiran 7. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	173
Lampiran 8. Hasil Uji Coba Lapangan	186
Lampiran 9. Validitas Dan Reliabilitas.....	189
Lampiran 10. <i>Story Board</i>	192
Lampiran 11. Revisi Para Ahli.....	196
Lampiran 12. Dokumentasi.....	203

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan adalah mengantarkan siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik secara intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Siswa sebagai subjek belajar, memiliki potensi dan karakteristik berbeda-beda yang menentukan keberhasilan pendidikan, sedangkan tugas dari guru ialah membantu siswa untuk mencapai tujuannya. Usaha untuk mencapai tujuan siswa maka dilakukan penekanan terhadap kemampuan akademik, kemampuan umum dan juga kemampuan kejuruan.

Kemampuan kejuruan yang diajarkan kepada siswa disesuaikan dengan jurusan yang ditempuh menggunakan pembelajaran tertentu. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi belajar mengajar yang terjadi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, dengan didukung berbagai komponen yang terkait didalamnya. Komponen pembelajaran merupakan kumpulan dari beberapa perangkat yang berguna dan penting dalam proses belajar mengajar. Komponen pembelajaran terdiri dari kurikulum, guru, siswa, materi, metode, media dan evaluasi.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran karena media digunakan selama proses belajar mengajar dan akan menentukan hasil belajar siswa. Pada saat ini perubahan dan kemajuan teknologi yang begitu pesat berdampak pada kemajuan dan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan khususnya dalam bidang pendidikan. Kemajuan

teknologi dalam bidang pendidikan merupakan salah satu faktor yang mendukung adanya pengembangan sebuah media, khususnya menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi yang saat ini mudah diakses. Salah satu aplikasi yang saat ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu aplikasi *Prezi* yang memiliki banyak manfaat.

Aplikasi *Prezi* termasuk jenis multimedia interaktif yang dijalankan menggunakan perangkat komputer yang dapat diakses melalui www.prezi.com. Aplikasi *Prezi* dapat menggabungkan tulisan, gambar, audio, dan video dalam satu *slide* presentasi. Aplikasi *Prezi* juga dapat menjelaskan situasi serta objek dengan gambar yang berkaitan sehingga tidak harus menunjukkan objek nyata kepada siswa. Fitur tampilan aplikasi *Prezi* dapat memperbesar serta menonjolkan bagian tertentu yang sedang dibahas sehingga dapat membuat fokus siswa tertuju pada bagian materi.

SMK Diponegoro Depok Yogyakarta merupakan salah satu sekolah kejuruan yang menyelenggarakan program studi keahlian Tata Busana dengan mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Program studi keahlian Tata Busana memberikan bekal kemampuan kepada siswa baik di bidang normatif, adaptif, produktif dan muatan lokal. Pada program studi keahlian Tata Busana tidak hanya pelajaran umum yang dipelajari tetapi juga program kejuruan dimana mencakup teori maupun praktik yang tentunya dapat memberikan ilmu serta pengalaman bagi lulusan SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada program studi keahlian Tata Busana adalah *Embroidery* dengan materi membuat tusuk hias. Tusuk hias

merupakan teknik menghias kain dengan menggunakan benang yang diatur secara dekoratif pada busana maupun lenan rumah tangga. Pada kompetensi membuat tusuk hias, siswa dituntut aktif serta paham terhadap langkah-langkah membuat tusuk hias. Multimedia interaktif dapat menampilkan langkah-langkah membuat tusuk hias, sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Karena siswa secara langsung dapat melihat langkah-langkah membuat tusuk hias dengan lebih jelas dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas X Busana SMK Diponegoro Depok Yogyakarta, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran praktik membuat tusuk hias sudah melibatkan siswa dan guru secara langsung. Siswa dituntut aktif dan paham dalam melakukan praktik membuat tusuk hias. Namun, pada kenyataannya siswa masih kurang paham dengan langkah pengerjaannya walaupun sudah dijelaskan oleh guru. Pada waktu yang bersamaan guru belum dapat mengkondisikan kelas dan pengajaran praktik membuat tusuk hias secara seimbang, karena jumlah siswa yang cukup banyak, dan keterbatasan jumlah guru saat proses pembelajaran membuat tusuk hias. Hal ini menyebabkan guru tidak bisa mendampingi siswa secara penuh saat proses pembelajaran. Akibatnya siswa kurang memahami langkah-langkah membuat tusuk hias.

Dengan kondisi semacam ini, media pembelajaran sebenarnya dibutuhkan untuk membantu memudahkan proses pembelajaran praktik membuat tusuk hias. Guru telah menggunakan media pembelajaran berupa media *jobsheet*. Media *jobsheet* merupakan media yang berisi langkah kerja membuat tusuk hias. Akan tetapi *Jobsheet* yang digunakan belum dapat menampilkan langkah-langkah

membuat tusuk hias secara lebih jelas dan menarik. Media *jobsheet* masih berwarna hitam putih dan belum disertai gambar-gambar yang jelas sehingga siswa kurang memahami langkah-langkah untuk membuat tusuk hias. Hal ini menyebabkan waktu untuk pengumpulan tugas siswa seringkali mundur tidak sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh guru.

Sarana dan prasarana yang ada di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta sebenarnya cukup memungkinkan dalam menunjang proses pembelajaran. Ketersediaan perangkat IT berupa *LCD* dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran khususnya pada materi membuat tusuk hias. Akan tetapi guru belum menggunakan media berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran di kelas. Media berbasis multimedia interaktif diperlukan untuk mempermudah siswa memahami langkah-langkah membuat tusuk hias, karena dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Cara untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan memudahkan guru dalam mengajar. Media pembelajaran yang selama ini dibutuhkan sebagai solusi dari permasalahan dalam pembelajaran membuat tusuk hias adalah media yang mampu membantu guru dalam menyajikan materi kepada siswa dengan jelas, serta dapat memperlihatkan prosesnya seperti praktik sebenarnya. Untuk mewujudkan pembelajaran yang optimal dengan didukung pemanfaatan media, maka diperlukan alternatif yaitu media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar dan juga video. *Prezi* merupakan salah satu aplikasi yang dapat memuat gambar dan juga video.

Kemampuan ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik siswa dan dapat mempermudah guru dalam menyajikan materi.

Penggunaan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* pada proses pembelajaran dikelas, diharapkan menjadi alternatif media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian dan mempermudah pemahaman siswa. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* juga diharapkan membantu guru dalam menyajikan materi pada siswa secara lebih menarik. Berdasarkan permasalahan yang ada di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* untuk siswa kelas X Tata Busana.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain adalah sebagai berikut :

1. Guru tidak dapat mendampingi siswa secara penuh karena jumlah siswa yang cukup banyak dan guru harus menyampaikan materi serta praktik dalam waktu yang bersamaan.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam membuat tusuk hias dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap langkah-langkah membuat tusuk hias.
3. Media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran belum memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.
4. Kurangnya pemahaman siswa terhadap langkah-langkah membuat tusuk hias menyebabkan waktu pengumpulan tugas seringkali mundur dan tidak sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

5. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi komputer secara inovatif.
6. Belum tersedianya media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran membuat tusuk hias, sehingga siswa kesulitan memahami langkah-langkah membuat tusuk hias yang diajarkan guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka perlu dibatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan kelayakan media pembelajaran pada materi membuat tusuk hias di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta, hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa terhadap langkah-langkah membuat tusuk hias, sementara langkah-langkah membuat tusuk hias bisa ditayangkan melalui gambar maupun video dengan menggunakan aplikasi *Prezi*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif membuat tusuk hias dengan menggunakan aplikasi *Prezi* pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berdasarkan penilaian dari ahli media?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berdasarkan penilaian dari ahli materi?

E. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berdasarkan penilaian dari ahli media.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berdasarkan penilaian dari ahli materi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran yang menarik, memudahkan siswa memahami langkah-langkah membuat tusuk hias, serta dapat menjadi media dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini ialah berupa produk media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran membuat tusuk hias, lebih dapat meningkatkan daya tarik siswa serta perhatian siswa pada pembelajaran membuat tusuk hias, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti karena dapat memberikan kontribusi berupa produk media pembelajaran membuat tusuk hias bagi sekolah sebagai calon pendidik (guru), dapat memberikan tambahan pengetahuan wawasan dan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai guru yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi modern dalam proses pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* berisi materi tentang membuat tusuk hias, sesuai dengan silabus yang ada di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.
2. Produk yang dihasilkan berupa materi tentang membuat tusuk hias yang di masukkan kedalam aplikasi *Prezi*, produk ini dapat diakses di *smartphone*, *laptop*, dan komputer.
3. Produk ini dilengkapi dengan contoh video yang terkait dengan materi membuat tusuk hias .

4. Produk ini memiliki tampilan presentasi yang lebih dinamis karena dapat menggabungkan teks, gambar, suara dan juga video dalam satu slide presentasi.
5. Produk ini memiliki ciri khas pada fasilitas *zooming* and *planning* untuk memperbesar tampilan yang dikehendaki secara detail.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi dalam proses pembelajaran, dimana di dalamnya terdapat pesan dari pendidik kepada siswa melalui saluran tertentu, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh penerima pesan (Dina Indriana, 2011: 15). Sedangkan menurut Geralch & Ely (dalam Wina Sanjaya, 2008: 204), menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi peralatan, bahan, orang ataupun kondisi yang memungkinkan siswa dalam mendapatkan ketrampilan maupun sikap.

Rud Susilana & Cepi Riyana (2009: 7), menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu wadah dari pesan yang berisi materi-materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa dengan maksud untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara menurut Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto (2011: 7), media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual ataupun verbal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik (guru) untuk menyampaikan pesan/informasi yang berisi materi kepada siswa dalam proses pembelajaran, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto (2011: 23), menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga memperlancar proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi, minat belajar, interaksi dan kemungkinan belajar mandiri.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa mengenai peristiwa di lingkungan mereka.

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad Azhar, 2009: 24), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa
- 2) Materi akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa
- 3) Metode mengajar menjadi lebih bervariasi dan mengurangi kebosanan siswa
- 4) Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan jika media pembelajaran memiliki banyak kegunaan atau manfaat dalam proses pembelajaran di kelas. Adanya media dapat memperjelas materi yang disampaikan saat proses

pembelajaran, mengurangi keterbatasan indera, ruang dan waktu, meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Hujair A.H. Sanaky (2011: 4) menjelaskan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut :

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran

Sementara menurut Oemar Hamalik (2002: 37) menjelaskan bahwa tujuan media pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran, dalam hal:

- 1) Penentuan arah media pembelajaran yang diharapkan dapat mencapai tujuan pengajaran
- 2) Penentuan alat / media pendidikan apa yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditentukan
- 3) Tujuan pengajaran menentukan metode media pendidikan apa yang akan digunakan oleh guru
- 4) Tujuan pengajaran menentukan proses kegiatan komunikasi pendidikan di sekolah
- 5) Tujuan pengajaran menentukan teknik penilaian terhadap penggunaan media pendidikan
- 6) Tujuan pengajaran menentukan arah dan kebijaksanaan yang ditempuh dalam administrasi media pendidikan di sekolah

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa tujuan media pembelajaran ialah sebagai alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang ada disekolah, sehingga akan mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini berkaitan pada pemilihan media yang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Sehingga media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Ozogul (dalam H. Rayandra Asyar, 2012: 80), beberapa faktor yang dapat digunakan dalam memilih media yang meliputi: (1) tujuan dan manfaat, (2) siswa, (3) metode pembelajaran, dan (5) kemampuan teknologi yang tersedia.

Sementara Dina Indriana (2011: 28-31), menyebutkan faktor-faktor yang menentukan tepat atau tidaknya pemilihan media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pengajaran, ialah menyesuaikan media pengajaran dengan tujuan umum maupun khusus yang ada pada setiap mata pelajaran
- 2) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang diajarkan, selain itu juga mempertimbangkan dengan tingkat kedalaman yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.
- 3) Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu. Sebab ini merupakan faktor terpenting, jika tidak terdapat fasilitas pendukung maka media yang baik akan sia-sia dan tidak dimanfaatkan dengan sempurna.

- 4) Kesesuaian dengan karakteristik siswa, pendidik harus mengetahui karakteristik siswa untuk bisa disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan digunakan.
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa, sebab gaya siswa sangat mempengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran.
- 6) Kesesuaian dengan teori yang digunakan, penggunaan media tidak boleh dilakukan dengan hanya merujuk pada pilihan guru, tetapi harus menggunakan teori.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media harus memperhatikan kriteria yang sesuai dengan media yang akan digunakan. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media ialah ketepatan atau kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, sehingga media yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi. Menurut Seels & Richey (dalam Arsyad Azhar, 2009:29), media pembelajaran dapat di kelompokkan sebagai berikut: (1) media hasil cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Menurut Rudi Brets (dalam Wina Sanjaya, 2008: 212) klasifikasi media dibagi menjadi tujuh yaitu : (1) media audiovisual gerak, (2) media audiovisual

diam, (c) audio semi gerak, (d) media visual gerak, (e) media visual diam, (f) media audio, dan (g) media cetak.

Sementara menurut Seels & Glasgow (dalam Arsyad Azhar, 2009: 33-35) media yang berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi: (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*; (b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi *slide* plus suara dan multi image; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video; (f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan *hand out*; (g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka).

Sedangkan media dengan teknologi mutakhir meliputi: (a) media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah *teleconference* dan *distance learning*; (b) media berbasis mikroprosesor terdiri dari *CAI* (*Computer Assisted Instruction*), *Games*, *Hypermedia*, *CD* (*Compact Disc*), dan Pembelajaran Berbasis Web.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli mengenai macam-macam media, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran selalu mengalami perkembangan ilmu dan juga teknologi. Multimedia merupakan salah satu jenis media yang akan digunakan dalam penelitian ini. Multimedia interaktif dipilih karena dengan media ini memudahkan menyajikan materi secara lengkap dengan menggabungkan

komponen gambar, teks, audio maupun video. Hal ini berkaitan erat dengan media pembelajaran yang selalu berkembang senantiasa mengikuti kebutuhan dan tuntutan pembelajaran, sesuai dengan situasi dan kondisi yang sedang berlangsung. Sehingga diharapkan dengan media pembelajaran yang digunakan ini, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

f. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dapat dipoprasikan oleh pengguna yang dilengkapi dengan alat pengontrol, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Aplikasi, game, dan video animasi merupakan contoh dari multimedia interaktif (Daryanto, 2010: 51). Sedangkan menurut (Yudhi Munadi, 2013: 152) menyatakan bahwa kedudukan media untuk melayani kebutuhan belajar siswa. Dalam arti untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru sebagai salah satu sumber belajar untuk siswa.

Multimedia Interaktif merupakan media yang berwujud teks, visual, dan simulasi dapat membantu siswa/ siswa mendapat pengetahuan lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mengetahui aplikasi ilmu yang dipelajari. (Suyitno, 2016: 102). Sementara menurut pendapat Sukoco (2014:221), multimedia interaktif adalah :

- 1) Mampu menampilkan multimedia dengan *file* lebih besar
- 2) Jauh lebih hemat dibanding dengan pemanfaatan media secara *online*
- 3) Tingkat interaktivitas tinggi karena memiliki lebih banyak pengalaman belajar melalui teks, audio, video, hingga animasi.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif adalah media yang dapat menggabungkan antara beberapa unsur seperti unsur audio dan visual, yang dapat dioperasikan oleh pengguna langsung dalam bentuk aplikasi, game maupun video. Sehingga siswa dan guru dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Prezi* merupakan contoh aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah, aplikasi *Prezi* memudahkan penyampaian materi secara lengkap dan menarik.

g. Kriteria Multimedia Pembelajaran

Kriteria kualitas *software* multimedia terbagi menjadi dua yaitu : 1) kriteria pembelajaran dan 2) kriteria presentasi. Pada kriteria pembelajaran mengacu pada aspek pedagogik, teknik mengajar serta strategi pembelajaran. Sementara kriteria presentasi menurut Merrill, et al (dalam Daryanto, 2011), mengacu pada empat kategori utama yaitu : (1) format tampilan, (2) navigasi, (3) kemudahan untuk digunakan, dan yang terakhir ialah (4) interaksi.

Pendapat selanjutnya disampaikan oleh Walker & Hess (dalam Arsyad Azhar, 2009: 175-176), yang menjelaskan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia dalam pembelajaran harus melihat kriteria sebagai berikut :

1) Kualitas Isi dan Tujuan

Dalam hal ini meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran dan kesesuaian dengan situasi siswa

2) Kualitas Instruksional

Meliputi pemberian kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program

pengajaran lainnya, serta memberi dampak bagi siswa, guru dan proses pembelajarannya.

3) Kualitas Teknis

Pada kualitas teknik meliputi keterbacaan teks, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan / tayangan, kualitas penanganan, respon siswa, kualitas pemrograman dan kualitas pendokumentasiannya.

Sementara Che & Wong (2003:136-140), menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia dapat ditinjau dari tiga hal, yaitu :

1) *Appropriateness*

Materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, kurikulum setempat dan sekolah.

2) *Accurary, Currency and Clarity*

Materi pada multimedia pembelajaran akurat, mengikuti perkembangan (*up to date*), jelas dalam menjelaskan konsep pembelajaran, valid, dan tidak membias sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

3) *Screen Presentation and Design*

a) Teks

Mempertimbangkan jenis huruf, besar kecilnya huruf, dan spasi tulisan disesuaikan dengan layar yang tersedia.

b) Grafik

Penggunaan foto, gambar, diagram dan grafik harus mendukung proses pembelajaran. Sederhana tanpa membiaskan konsep, berhubungan dengan materi yang disampaikan, serta dapat memotivasi siswa.

c) Warna

Pemilihan warna memperhatikan penggunaan komposisi, kombinasi, serta resolusi warna yang tepat, serasi, dan dapat menarik perhatian siswa pada informasi penting yang ingin disampaikan sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

d) Animasi

Penggunaan animasi yang tepat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu dengan tepat, yang tidak dapat dilakukan dengan pembelajaran konvensional. Sehingga dengan penggunaan animasi dapat memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari materi yang disampaikan

e) Audio

Dukungan musik dapat membawa siswa kepada suasana belajar mengajar yang menyenangkan. Serta dukungan narasi akan lebih memperjelas konsep dan aplikasinya.

f) Video

Dengan menggunakan video dapat memberikan gambaran ilustrasi konsep dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung penggunaan dan aplikasi dari suatu ilmu yang dipelajari. Video juga dapat menjelaskan suatu konsep yang sulit dijelaskan dengan media biasa.

Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Cennamo & Kalk (2005: 111), bahwa untuk mengetahui kriteria kualitas multimedia dalam pembelajaran ditinjau dari aspek media, sebaiknya memasukan beberapa unsur di dalamnya yaitu : (1) Gambar 2D (gambar dua dimensi untuk melihat sesuai dengan benda nyata), (2)

Photograph (foto untuk memberi ilustrasi mendetail), (3) *Illustration* (ilustrasi untuk menampilkan objek lebih jelas), (4) *Diagram* (memberikan gambaran urutan proses), (5) *Moving Image* (gambar untuk memberikan ilustrasi urutan waktu), (6) *Video* (video memberikan ilustrasi nyata, animasi 3D), (7) *Animation* (animasi menggambarkan urutan proses), (8) *3D animation* (animasi 3D memberi ilustrasi cara kerja), (9) *Narration* (narasi memberikan arahan dan penjelasan), (10) *Sound Effect* (efek suara mendukung penekanan, ketepatan dan arahan), (11) *Other Sound* (suara lain untuk mendukung materi) dan (12) *Music* (musik mendukung emosi dan keseimbangan).

Suatu media berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan harus memenuhi beberapa kriteria. Thron dalam Munir (2009: 219-220) menjelaskan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif yaitu :

- 1) Kemudahan navigasi. Sebuah media harus dirancang sesederhana mungkin sehingga siswa dapat mempelajarainya dengan mudah.
- 2) Kandungan kognisi. Dalam arti adanya kandungan pengetahuan yang jelas dan tepat pada media.
- 3) Presentasi informasi. Yang digunakan untuk menilai isi serta program yang terdapat pada media itu sendiri.
- 4) Integrasi media. Dimana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan serta aspek ketrampilan.
- 5) Artistik dan estetika. Hal ini untuk menarik minat belajar, maka program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetikan yang baik.

- 6) Fungsi secara keseluruhan. Dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan dan dibutuhkan peserta didik.

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria kualitas multimedia terdiri dari berbagai faktor, aspek, maupun komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam pembuatan multimedia pembelajaran.

Selain kriteria kualitas multimedia yang diperhatikan, dalam membuat atau mengembangkan sistem pembelajaran khususnya pada media pembelajaran harus mempertimbangkan komponen-komponen yang ada pada sistem lain juga, tidak hanya memilih salah satu dari komponen sistem saja (Endang Mulyaningsih, 2011:78). Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan multimedia menurut Daryanto (2013: 72):

- 1) Memilih jenis huruf (*font*) yang tingkat keterbacaannya tinggi, menggunakan ukuran huruf untuk isi teks, untuk sub judul dan untuk judul yang disesuaikan dengan kebutuhan.
- 2) Untuk memperjelas petunjuk belajar dan memperindah tampilan (*background*), senantiasa mempertimbangkan pemilihan warna, gambar, foto, animasi, audio maupun video.
- 3) Memperhatikan *frame* atau layar, usahakan untuk tidak memuat terlalu banyak teks dalam satu layar agar dapat terbaca dengan jelas, berisi satu topik atau sub topik pembahasan, serta memberi judul tiap bagian.
- 4) Memperhatikan komposisi warna (keterbacaan dan komposisi), keseimbangan (tata letak), keharmonisan, dan tingkat keontrasan pada setiap tampilan dengan tetap mengingat prinsip kesederhanaan

- 5) Senantiasa jangan membuat tampilan layar yang terlalu rumit, rame, dan penuh warna-warni, karena hal ini akan mengganggu pesan yang disajikan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam membuat ataupun mengembangkan media, khususnya multimedia interaktif harus memperhatikan beberapa prinsip serta elemen-elemen yang ada, untuk menghasilkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain itu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal, maka harus memperhatikan unsur serta elemen dalam pemilihan media dalam bentuk evaluasi. Evaluasi terhadap media pembelajaran maupun materi merupakan suatu bentuk evaluasi terhadap perangkat bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Depdiknas (2008: 28) evaluasi tersebut mencakup komponen-komponen yaitu:

- 1) Komponen kelayakan isi mencakup, antara lain:

- a) Kesesuaian dengan SK, KD
- b) Kesesuaian dengan perkembangan anak
- c) Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar
- d) Kebenaran substansi materi pembelajaran
- e) Manfaat untuk penambahan wawasan
- f) Kesesuaian dengan nilai moral, dan nilai-nilai sosial

- 2) Komponen Kebahasaan antara lain mencakup:

- a) Keterbacaan
- b) Kejelasan informasi
- c) Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar

- d) Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat)
- 3) Komponen Penyajian antara lain mencakup:
 - a) Kejelasan tujuan (indikator) yang ingin dicapai
 - b) Urutan sajian
 - c) Pemberian motivasi, daya tarik
 - d) Interaksi (pemberian stimulus dan respond)
 - e) Kelengkapan informasi
- 4) Komponen Tampilan Media antara lain mencakup:
 - a) Penggunaan font; jenis dan ukuran
 - b) Lay out atau tata letak
 - c) Ilustrasi, gambar, foto
 - d) Desain tampilan

2. Aplikasi *Prezi*

a. Pengertian Aplikasi *Prezi*

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* diartikan sebagai aplikasi multimedial interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dalam hal merangsang perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga tercapai tujuan dari proses pembelajaran dengan baik (Daryanto, 2010: 52-53).

Sementara Andrian Rosadi (2012: 1), mengungkapkan bahwa aplikasi *Prezi* merupakan salah satu aplikasi pembuat *slide* presentasi secara *online* dan juga *offline*. Aplikasi *Prezi* memberikan ruang lebih luas untuk menuangkan materi dalam pembuatan *slide* presentasi. *Zoomable canvas*, merupakan salah satu keunggulan aplikasi *Prezi* yang dapat digunakan untuk memfokuskan *slide* ke setiap

kalimat dengan pergerakan *slide* yang cukup dinamis dan variatif. Hal ini akan sangat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

David Haris (2011:79) menyatakan bahwa :

“Prezi is relatively new piece of software, so far not discussed in the literature and available for use free of charge. Prezi offers a number of basic design templates enabling combinations of text, images, embedded objects and hyperlinks. These can be joined by adding a path between them. When presentation runs, different sections are displayed in close up, in sequence, to give the effect of zooming”.

Aplikasi *Prezi* adalah aplikasi baru yang sejauh ini tidak dibahas dalam literatur dan tersedia untuk digunakan secara gratis. Aplikasi *Prezi* menawarkan sejumlah desain dasar *template / background* yang memungkinkan kombinasi teks, gambar, video dan juga *hyperlink*.

Sementara Todd Clarke (2012 : 1) berpendapat bahwa:

“Prezi is to powerpoint as movies are to screenplays as complete whiteboard tool that allows you to script and navigate your presentation in different innovative approaches. In Prezi charting the movement through your slides generates some amazing transitions. Prezi is for the advanced powerpoint user who yearns to do more”.

Aplikasi *Prezi* adalah alat yang memungkinkan seseorang untuk menavigasi naskah dan presentasi dalam pendekatan inovatif yang berbeda. Aplikasi *Prezi* adalah media yang digunakan untuk pengguna tingkat lanjut dari alat presentasi untuk tingkat lebih bervariasi.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Prezi* merupakan aplikasi multimedia interaktif berupa *slide* presentasi secara *online* dan juga *offline*. Dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi secara dinamis serta variatif dengan menawarkan desain dasar *template* yang

memungkinkan kombinasi antara teks, gambar, video dan juga *hyperlink*. Sehingga memudahkan siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

b. Penggunaan Aplikasi *Prezi*

Penggunaan aplikasi *Prezi* memungkinkan pengguna untuk mengakses presentasi melalui komputer, *notebook* maupun *smartphone* yang memiliki koneksi internet berkecepatan tinggi. Presentasi dari aplikasi *Prezi* dapat pula di gunakan secara *offline*, sehingga tidak memerlukan koneksi internet ketika menggunakannya. Hasil dari presentasi yang telah jadi, dapat pula dibagi sehingga memungkinkan beberapa orang untuk berkolaborasi pada presentasi tunggal.

Menurut Brian E. Perron & Alyson G. Stearns (2010:1) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pembuatan presentasi menggunakan aplikasi *Prezi* relatif mudah. Pengguna aplikasi *Prezi* harus terampil menggunakan navigasi internet dan manajemen data. Sehingga hal tersebut dapat membantu untuk memiliki pemahaman dan ketrampilan yang baik tentang prinsip desain, karena beberapa fitur dalam aplikasi *Prezi* seperti animasi dapat digunakan secara berlebihan atau digunakan tidak efektif. Hal ini akan menurunkan kualitas dari presentasi tersebut. Tantangan tersebut dapat dengan mudah diatasi pada situs aplikasi *Prezi* yang berisi tutorial untuk membantu dengan desain dan masalah teknis, sehingga memudahkan pengguna aplikasi *Prezi*.

Kemampuan aplikasi *Prezi* untuk berkolaborasi pada pengembangan presentasi menjadi fasilitas yang penting untuk tujuan pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kolaborasi antara siswa maupun guru sebagai pendidik pada proyek-proyek bersama (pembelajaran). Secara umum, aplikasi *Prezi* dapat

menjadi salah satu alat penting untuk meningkatkan basis pengetahuan pekerjaan sosial. (Brian E. Perron & Alyson G. Stearns, 2010:1).

Hasil dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Prezi* memungkinkan orang untuk berkolaborasi pada presentasi tunggal dengan mengaksesnya secara *online*. Selain itu untuk dapat menggunakannya dengan tidak menggunakan jaringan internet, pengguna dapat mengaksesnya secara *online*. Penggunaanya relatif mudah dengan berbagi fitur yang mendukung pembuatan presentasi menggunakan aplikasi *Prezi* secara efektif, dinamis dan menarik.

c. Keunggulan Aplikasi *Prezi*

Tidak seperti banyak alat-alat untuk membuat presentasi yang ada, aplikasi *Prezi* memiliki keunggulan yang dapat digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi secara dinamis, informatif dan lebih menarik. Aplikasi *Prezi* memungkinkan pengguna untuk bekerja dan mengakses presentasi secara *online*, maupun secara *offline*.

Menurut Embi (2011: 129), media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* memiliki beberapa kelebihan, antara lain

- 1) Mempunyai tampilan *slide* yang beragam dan menarik.
- 2) Tidak perlu berpindah satu *slide* ke *slide* yang lain, karena semua ada dalam satu layar dan jika ingin berpindah maka cukup menekan tombol dalam tampilan sesuai dengan urutan materi
- 3) Dapat menggabungkan gambar, bunyi, teks, dan video dalam satu tampilan.
- 4) Memiliki fasilitas *zoom in* dan *zoom out*, yang digunakan untuk memperbesar dan memperkecil objek secara mendetail.

- 5) Desain media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Prezi* dapat dikembangkan dalam dua versi, yaitu *offline* dan *online*.

Menurut Brian E. Perron & Alyson G. Stearns (2010), program presentasi menggunakan aplikasi *Prezi* memiliki banyak kelebihan, diantaranya:

- 1) Aplikasi *Prezi* memiliki kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video ke dalam satu presentasi tunggal.
- 2) Aplikasi *Prezi* memiliki konsep yang hampir sama seperti *mind mapping* sehingga pengguna dapat melihat semua elemen presentasi secara keseluruhan. Dapat digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi yang dinamis dan informatif, sebab tersedia banyak template.
- 3) Aplikasi *Prezi* dapat diakses secara *online* maupun *offline*.
- 4) Pengguna dapat menyisipkan konten atau isi dalam ukuran yang besar.
- 5) Pengguna dapat fokus pada konten yang berbeda dengan menggunakan fitur *zooming* dan *panning*. Konten dapat diperbesar sesuai keinginan pengguna sehingga detail konten dapat tersampaikan dengan baik.
- 6) Aplikasi *Prezi* merupakan program presentasi berbasis internet sehingga pengguna dapat berbagi. Selain itu juga dapat diakses secara *offline* saat memaparkan presentasi.

3. Mata Pelajaran Menghias Busana (*Embroidery*)

a. Pengertian Menghias Busana

Menghias dalam Bahasa Inggris berasal dari kata "*to Decorate*" yang berarti menghias atau memperindah. Sedangkan dalam busana menghias memiliki arti

menghias atau memperindah segala sesuatu yang dikenakan oleh manusia baik untuk dipakai sendiri maupun keperluan rumah tangga. (Ernawati, dkk, 2008:384).

Sementara menurut W. Roesbani Pulukadang (1982:7), menghias busana merupakan seni untuk membuat suatu bahan kain menjadi lebih baik dan indah, cara untuk menghias kain dapat dilakukan dengan memberi warna dan juga dapat pula dengan memberi aksent motif-motif hias menggunakan jahitan.

Berdasarkan pengertian menghias busana menurut beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa menghias busana merupakan seni untuk menghias atau memperindah kain dengan berbagai macam cara atau teknik, sehingga menghasilkan sesuatu yang indah dan dapat dikenakan untuk sendiri maupun kebutuhan umum.

Menghias busana merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa SMK Diponegoro Yogyakarta pada program keahlian Tata Busana. Kompetensi tersebut tercantum dalam Silabus kelas X Tata Busana SMK Diponegoro Yogyakarta.

Tabel 01. Silabus SMK Diponegoro Depok Yogyakarta

SILABUS PEMBELAJARAN SMK DIPONEGORO DEPOK
KOMPETENSI KEAHLIAN : BUSANA BUTIK
STANDAR KOMPETENSI : MEMBUAT HIASAN BUSANA

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	103.KK.8.01 Mengidentifikasi Hiasan Busana	• Mampu mengidentifikasi tempat dan alat dengan cermat
		• Mampu membedakan jenis dan fungsi alat menghias busana
		• Mampu menyebutkan dan memilih bahan yang sesuai
		• Mampu menyebutkan macam-macam tusuk dasar
2.	103.KK.8.02 Membuat Hiasana pada Kain atau Busana	• Mampu membuat macam-macam tusuk hias pada kain
		• Mampu membuat macam-macam sulaman berwarna pada kain polos
		• Mampu membuat sulaman putih pada kain polos

Sumber : Silabus SMK Diponegoro Depok Yogyakarta

Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Menghias Busana dengan menggunakan teknik menyulam ialah membuat tusuk hias pada kain. Terlihat pada silabus yang ada bahwa materi membuat tusuk hias pada kain mulai diajarkan pada semester genap.

b. Pengertian Menyulam

Menurut Asri Sri Hastutie (2004: 2) menyulam merupakan salah satu cara mengubah penampilan kain dengan setik-setiknya (jahitan). Sementara A.J Boesra (2005:1) mengemukakan bahwa sulaman adalah sebuah cara untuk mengubah penampilan suatu permukaan dengan teknik menjahit.

Menurut Ernawati (2008: 404) menjelaskan bahwa teknik sulaman yaitu teknik membuat ragam hias pada permukaan kain dengan benang. Hal ini didukung

dengan pendapat menurut Hamid (1995: 7) menyulam adalah menghias kain yang berarti menjahitkan benang secara dekoratif.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa teknik menyulam yaitu upaya untuk mengembangkan keterampilan membuat suatu produk kerajinan ataupun menghias suatu busana dengan mengubah penampilan suatu permukaan kain dengan cara menjahitkan benang pada kain tersebut secara dekoratif.

c. Macam-macam Sulaman

Sulaman dikelompokkan menjadi dua, yaitu

1) Sulaman Putih (Sewarna)

Menurut Widjiningasih (1982:58) sulaman putih merupakan teknik sulaman menggunakan warna benang yang sama dengan warna bahannya (tekstil). Pada awal mulanya sulaman putih hanya dikerjakan pada bahan berwarna putih saja. Namun sekarang sulaman ini banyak dikerjakan pada bahan berwarna polos dan sering disebut dengan sulaman sewarna, yang termasuk dalam sulaman putih, yaitu:

a) Sulaman Inggris

Sulaman inggris merupakan sulaman yang memiliki motif berbentuk bulat, bulat panjang dan berbentuk titik-titik air mata, ukurannya tidak terlalu lebar dan berlubang.

b) Sulaman Rielie

Sulaman rielie atau sering juga disebut dengan sulaman terbuka karena efeknya terbuka menyerupai renda dan warnanya berasal dari renda. Motif dari sulaman

ini berlubang-lubang , dan pada setiap lubangya terkadang diberi beberapa rentangan benang yang di feston

c) Sulaman Bayangan

Disebut sulaman bayangan karena yang berfungsi sebagai hiasan adalah bayanggnya saja. Sulaman ini biasanya dikerjakan pada kain yang tembus terang seperti contoh foal, paris, sifon.

2) Sulaman Berwarna

Sulaman berwarna dalam menghias kain ialah dengan menggunakan bermacam-macam warna benang. Bahan polas, kain bagi, bahan bermotif, berkotak, berbintik dan sebagainya merupakan contoh bahan yang dapat digunakan untuk membuat sulaman berwarna (Widjningsih, 1982:58). Adapun macam-macam sulaman berwarna meliputi

a) Sulaman Fantasi

Sulaman fantasi merupakan sulaman menggunakan tusuk hias, kurang lebih terdiri dari 3 tusuk hias serta menggunakan 3 warna benang yang berbeda. Semua macam bahan yang polos, dan berbagai macam benang hias dapat digunakan untuk membuat sulaman fantasi.

b) Sulaman Bebas

Sulaman bebas merupakan sulaman yang dikerjakan sesuai dengan ide serta kreasi masing-masing orang. Termasuk dalam pemilihan benang maupun bahan yang akan digunakan untuk membuat sulaman bebas, semua bebas menurut kemauan seseorang.

c) Sulaman Aplikasi dan Inkrustasi

Sulaman aplikasi adalah jenis sulaman yang hasil hiasannya diperoleh melalui secamping kain yang dibentuk menurut motif yang diinginkan pada kain lain sebagai hiasan dengan menggunakan tusuk hias. Kain yang biasanya digunakan seperti kain polos, bermotif, berbintik atau kotak. Sementara sulaman Inkrustasi merupakan jenis sulaman yang pengerjaanya hampir sama dengan sulaman aplikasi, akan tetapi kain pelengkap yang digunakan berupa kain yang tipis atau tembus terang, seperti *tile* dan *voal*.

d. Alat dan Bahan

Menurut Nandang Subarnas (2006: 4-8), alat dan bahan yang digunakan untuk membuat sulaman anatara lain:

1) Jarum

Terdapat beberapa jenis jarum yang dapat digunakan untuk menyulam :

a) Chenille, jarum tebal dengan mata lebar.

- (i) Ukuran 18-24 cocok untuk benang tebal, seperti rumbai wol. Idealnya untuk sulaman pita dan sulaman wol.

b) Crew, jarum lebih panjang dengan mata lebar dan panjang

- (i) Ukuran 9-10 cocok untuk sulaman halus: menggunakan satu atau dua benang katun, sutra, atau rayon
- (ii) Ukuran 3-8 cocok untuk semua jenis jahitan: menggunakan tiga sampai enam benang katun, sutra, rayon, pilin, katun perle, atau metalik halus.

- c) Sharp, jarum dengan lubang kecil dan bundar
 - (i) Ukuran 10-12 cocok untuk sulaman halus: menggunakan satu atau helai benang katun, sutra, atau rayon
 - (ii) Ukuran 5-9 digunakan dengan satu atau dua helai benang katun, sutra, atau rayon
- d) Straw, jarum dengan lubang kecil batang panjang
 - (i) Ukuran 9-11 digunakan dengan satu atau dua helai benang katun, sutra, atau rayon
 - (ii) Ukuran 5-8 digunakan dengan tiga atau empat helai benang katun, sutra, atau rayon
 - (iii) Ukuran 1-4 digunakan dengan empat atau enam helai benang katun, sutra, atau rayon
- e) Tapestry, jarum dengan panjang sedang, batang tebal, dan ujung tumpul.
 - (i) Ukuran 26-28 cocok untuk tusuk kilem dekoratif pada linen halus.
 - (ii) Ukuran 18-24 untuk sulaman benang yang dihitungkan seperti kristik

2) Gunting

Gunting yang digunakan biasanya gunting besar dan kecil, untuk memudahkan memotong sisa-sisa benang sulam.

- a) Gunting Kain gunting ini berfungsi untuk memotong bahan pokok atau kain. Gunting kain memiliki ciri khas pegangan jari satu kevil (jempol) besar untuk empat jari supaya lebih kuat saat menggunakannya.
- b) Gunting Benang / Clipper biasanya digunakan untuk memotong benang

3) Tudung Jari

Berfungsi untuk melindungi jari tangan ketika mendorong jarum pada kain yang tebal, sehingga jari tangan tidak tertusuk jarum

4) Pemingkangan

Pemingkangan ini berfungsi untuk membentangkan kain / menegangkan kain.

Kain yang terbentang dengan rata akan lebih mudah digunakan untuk menyulam sehingga hasilnya rapi dan bagus.

5) Mata nenek

Mata nenek merupakan alat yang digunakan untuk membantu mempermudah memasukan benang ke dalam lubang jarum

6) Pendedel

Pendedel memiliki kegunaan untuk membuka kembali sulaman yang salah, sehingga dapat diulangi kembali agar hasilnya bagus.

7) Rader

Kegunaan dari rader ialah digunakan sebagai alat bantu dalam memberi tanda garis sulaman.

8) Karbon Jahit

Berfungsi untuk digunakan untuk menjiplak motif pada bahan yang akan disulam.

9) Pensil

Pensil digunakan untuk menjiplak motif dengan karbon, sehingga motif dapat tergambar di permukaan kain untuk menyulam

10) Kertas Minyak

Fungsi dari kertas minyak ialah untuk membuat pola atau menjiplak motif sebelum menyulam, agar hasilnya lebih bagus serta mempermudah dalam mendesain motif sulaman dan kain yang akan dihias bersih tidak kotor.

Selain alat yang digunakan, adapun bahan yang dibutuhkan untuk menyulam. Bahan-bahannya antara lain :

1) Benang Sulam

Benang sulam merupakan jenis benang yang digunakan untuk membuat sulaman, benang yang digunakan sebenarnya banyak sekali macamnya. Berikut merupakan macam-macam benang sulam :

a) Benang Mouline

Benang maoline ini sering disebut dengan benang pelangi dan banyak digunakan untuk menyulam. benang ini terdiri dari 2 atau 3 helai benang yang sudah dipilin dan memiliki warna yang berlainan tetapi dapat dipisahkan walaupun sudah dipilin.

b) Benang Mutiara

Benang mutiara ini merupakan benang katun yang digunakan untuk menyulam. untuk membuat benang ini dihasilkan dari proses tertentu yang membuat benang ini lebih kuat, berkilau dan minim susut.

c) Benang Emas

Salah satu jenis benang yang berasal dari benang logam. Benang ini memiliki kesai berkilai karena terbuat dari logam berlapis platis ataupun plastik berlapis logam. Gigunakan untuk menghias busana atau lenan rumah tangga.

d) Benang Silver

Benang silver memiliki kesamaan dengan benang emas, karena masing-masing termasuk jenis benang logam. Hanya saja warna benangnya yang berbeda.

2) Kain

Jenis kain yang dapat digunakan ialah kain dengan tenun jarang maupun kain dengan tenun rapat, berikut merupakan jenis kain yang digunakan untuk menyulam (Niluh Ayu, 2011: 1)

e) Kain Tenun Rapat

Kain tenun rapat merupakan jenis kain yang memiliki jarak tenun yang rapat, contoh dari kain tenun rapat seperti : katun, blacu, satin dll

f) Kain Bagi

Contoh dari kain bagi misalnya strimin, bahan kotak-kotak, bahan garis-garis, bahan berbentuk geometris dll

g) Kain Tenun Jarang

Kain tenun jarang merupakan jenis kain tenun yang bersifat transparan, sebagai contoh : kain organi, kain file dll

Sementara menurut Rendra Drago (2011:11-12) menjelaskan jenis-jenis bahan yang digunakan untuk membuat sulaman, antara lain :

- a) Bahan tenunan yang rapat, seperti contoh belacu, popeli, terkolin dll
- b) Bahan serupa dengan corak kotak, bintik dll
- c) Bahan yang dapat dihitung benangnya seperti strimin, mating.

- d) Bahan yang tipis dan bening, untuk sulam bayangan
- e) Bahan lemas berkilau seperti satin

e. Memindahkan Motif

- 1) Teknik memindahkan motif pada kain (tebal)

Teknik memindahkan motif desain hiasan pada bahan tergantung pada kain yang digunakan. Mengutip motif pada kain sebaiknya dilakukan dengan cara kertas motif disemat dengan jarum pentul terlebih dahulu pada kain, sehingga letak kertas motif tidak bergeser. Perhatian tekanan pensil saat mengutip motif desain.

- 2) Teknik Memindahkan motif pada kain (transparan)

Mengutip motif pada kain tipis atau transparan dapat dilakukan secara langsung dengan cara mengutipnya menggunakan pensil, dimana kertas motif diletakkan berada pada bagian bawah kain. Adapula cara lain ialah dengan mengkasarkan motif yang ada di kertas kemudian ditekan ke atas bahan sehingga menghasilkan bekas pensil yang kasar di bahan (Chytra, 2013 : 45)

f. Memilih Kombinasi Warna

Memilih kombinasi warna yang tepat sangat penting untuk menghasilkan sebuah sulaman, karena warna lebih dulu terlihat dan memberikan kesan. Warna terdiri atas satu jenis warna dengan gradasinya atau paduan beberapa warna. Menurut Yossi Zulkarnaen (2009: 5) warna dapat diklarifikasikan menjadi lima, berikut jenisnya :

1) Warna Primer

Merupakan warna pokok. Tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai pokok percampuran untuk warna-warna lain. Warna primer terdiri atas biru, merah, dan kuning.

2) Warna Sekunder

Disebut dengan warna kedua. Terbentuk dari percampuran dua warna primer.

Contohnya berikut ini:

- a) Jingga (orange), hasil percampuran warna merah dan kuning
- b) Ungu (violet), hasil percampuran warna merah dan biru
- c) Hijau, hasil percampuran warna kuning dan biru

3) Warna Intermediate

Merupakan warna perantara yaitu warna yang ada di antara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Contohnya berikut ini

- a) Kuning hijau, yaitu warna yang ada diantara kuning dan hijau
- b) Kuning jingga, yaitu warna yang ada diantara kuning dan jingga
- c) Merah jingga, yaitu warna yang ada diantara merah dan jingga

4) Warna Tersier

Merupakan warna ketiga, hasil campuran dari dua warna sekunder

- a) Cokelat kuning, percampuran warna jingga dan hijau
- b) Coklat merah, percampuran jingga dan ungu
- c) Cokelat biru, percampuran warna coklat dan ungu

5) Warna Kuartier

Merupakan warna hasil campuran dari dua warna tersier.

- a) Cokelat jingga atau orange kuartier, percampuran kuning dan merah tersier
- b) Cokelat hijau dan hijau kuartier, percampuran biru tersier dan kuning tersier
- c) Cokelat ungu, percampuran merah tersier dan biru tersier

Warna akhir sulaman biasanya akan terpengaruh oleh warna dan juga tekstur kain, oleh karena itu penting untuk memperhatikan perpaduan warna dasar kain dengan benang untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Berikut merupakan perpaduan warna kain dan benang :

- 1) Warna Netral meliputi warna hitam, putih dan krem. Kain dengan warna netral dapat diaplikasikan hampir pada semua warna benang, tergantung dengan kesan dan keinginan yang ingin ditampilkan
- 2) Warna Terang merupakan warna dengan tambahan sedikit warna putih seperti contoh biru muda atau hijau muda. Supaya hasil sulamannya lebih terlihat, maka pilih warna benang satu tingkat lebih gelap dari pada warna kain.
- 3) Warna Gelap merupakan campuran dengan warna hitam, misalnya coklat, maroon atau hijau tua. Supaya kesan yang dihasilkan lebih terang, maka pilih warna benang yang lebih muda dari pada warna kain.
- 4) Warna Pastel yaitu warna dengan banyak campuran warna putih. Untuk menghasilkan sulaman tampak lebih menonjol maka pilih warna benang dengan warna yang gelap, sementara jika kesan lembut yang akan ditampilkan sebaiknya pilih benang dengan warna yang lebih muda (Chytra, 2013 : 47).

g. Tenik Memulai dan Menyimpulkan

Teknik menyulam dengan tangan, biasanya diperoleh hasil yang rapi dan halus. Dari depan tampak indah dari belakang tampak rapi. Selain untuk kerapian

juga untuk kekuatan jahitan perlu diperhatikan cara memulai dan mengakhiri / menyimpulkan sulaman, sebagai berikut :

- 1) Sebelum tusukan pertama, jarum dijelajarkan halus dari bagian buruk hanya mengambil sedikit saja dari tenunan tiga sampai empat langkah kemudian jarum ditusukkan ke bagian yang baik untuk memulai sulaman.
- 2) Cara lain adalah dengan memasukkan jarum dari bagian buruk ke bagian baik, tinggalkan $\frac{1}{2}$ - 2 cm ujung benang. Pada waktu membuat tusuk-tusuk sulaman, ujung benang tersebut ikut dijepit hingga ujung benang itu tidak dapat dicabut.
- 3) Mengakhiri atau menyimpulkan sulaman ialah dengan cara menusukkan jarum ke bagian buruk, jahitkan beberapa tusuk balut pada bagian belakang tusuk sulam sebelum benang digantung (Rendra Drago, 2011:14).

h. Pengertian Tusuk Hias Dasar

Tusuk hias yaitu benang-benang yang diatur secara dekoratif pada permukaan kain dengan cara menusukkan benang dengan bermacam-macam teknik. Sementara tusuk hias terdiri atas dua kelompok yaitu tusuk hias dasar dan tusuk hias variasi. (Ernawati , 2008: 404). Tusuk hias dasar yaitu tusuk-tusuk yang merupakan dasar untuk membuat tusuk variasi yang menghasilkan bermacam-macam tusuk dengan gaya yang berbeda (Ernawati , 2008: 404).

Sementara menurut A.J Boesra (2005: 3-4) menyatakan bahwa jenis tusuk hias dasar sangat beragam dan itu tergantung kreativitas penyulam, halus atau tidaknya ditentukan oleh keluwesan jari-jari tangan serta melibatkan perasaan dalam memasukan jarum dan juga benang. Widjiningsih (1982: 53) mengemukakan

bahwa tusuk hias dasar merupakan dasar pertama yang harus dipahami sebelum mendesain hiasan busana dan lenan rumah tangan.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tusuk hias dasar merupakan tusuk-tusuk yang merupakan dasar untuk membuat tusuk variasi dengan menggunakan benang-benang yang diatur secara dekoratif dengan cara menusukkan benang pada permukaan kain dengan bermacam-macam teknik, sehingga menghasilkan banyaknya tusuk hias dasar maupun tusuk hias variasi.

i. Tusuk hias Dasar

Ernawati (2008: 405-407) mengemukakan bahwa tusuk hias dasar terdiri atas tiga belas macam yaitu:

1. Tusuk jelujur (*Running Stitch*) yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal ukuran dan jarak turun naik tusuk diatur sama panjang.
2. Tusuk tikam jejak yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal dan setengah dari ukuran tusuk saling bersentuhan sehingga pada permukaan kelihatan seperti setikan mesin.
3. Tusuk veston atau tusuk selimut (*Blanket Stitch*) yaitu tusuk yang mempunyai dua arah yaitu arah vertikal dan arah horizontal mempunyai pilinan.
4. Tusuk Flanel (*Herringbone Stitch*) yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal pada bagian atas dan bagian bawah tusuk bersilang.
5. Tusuk Batang (*Stem stitch*) yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal dan setengah dari ukuran tusuk masing-masing saling bersentuhan.
6. Tusuk Pipih (*Satin Stitch*) yaitu tusuk yang dibuat turun naik sama panjang dan menutup seluruh permukaan ragam hias.

7. Tusuk rantai (*Chain Stitch*) yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal atau vertikal dimana masing-masing tusuk saling tindih menindih sehingga membentuk rantai-rantai yang sambung menyambung.
8. Tusuk silang yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal dan pada garis tengahnya ada persilangan antara tusuk bagian atas dan tusuk bagian bawah.
9. Tusuk biku yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal ke kiri dan ke kanan.
10. Tusuk Palestrina yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal dan setiap tusukan mempunyai tonjolan dan buhulan.
11. Tusuk Kepala peniti yaitu tusuk yang mempunyai pilihan-pilihan pada permukaan kain dan menutup semua ragam hias.
12. Tusuk balut yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal yang dilakukan di atas benang lain atau pada pinggir ragam hias yang dilubangi.
13. Tusuk Holben yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal dan vertikal dan jarak turun naik tusuk diatur sama panjang sehingga berbentuk jajaran.

Sementara menurut Femininen dalam Widjningsih (1982: 54) menyebutkan beberapa tusuk hias dasar yang sering digunakan dalam menghias kain, sebagai berikut :

(1) Tusuk jelujur, (2) Tusuk tikam jejak, (3) Tusuk tangkai, (4) Tusuk feston, (5) Tusuk flanel, (6) Tusuk bayangan, (7) Tusuk ikat, (8) Tusuk rantai, (9) Tusuk pekinese, (10) Tusuk mexican, (11) Tusuk chevron, (12) Tusuk persis, (13) Tusuk jurni, (14) Tusuk palestrin, (15) Tusuk benang sari, (16) Tusuk kabel, (17) Tusuk bata karang, (18) Tusuk meletakan benang, (19) Tusuk kretan, (20) Tusuk silang, (21) Tusuk holbin, (22) Tusuk datar, (23) Tusuk pakis, (24) Tusuk ranting, (25) Tusuk terawang, (26) Tusuk duri ikan, (27) Tusuk panjang pendek, (28) Tusuk rumania, (29) Tusuk pipih, (30) Tusuk lurus, (31) Tusuk mawar timbul, (32) Tusuk bintang dan (33) Tusuk lilit.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa tusuk hias dasar sangat bervariasi macamnya. Namun secara garis besar tusuk hias dasar terdiri atas tiga belas macam yaitu tusuk jelujur, tusuk batang, tusuk tikam jejak, tusuk flanel, tusuk veston, tusuk holbin, tusuk biku, tusuk kepala peniti, tusuk Palestrina, tusuk rantai, tusuk silang dan tusuk pipih.

Sementara dalam penelitian ini tusuk hias yang digunakan meliputi: (1) tusuk jelujur, (2) tusuk tikam jejak, (3) tusuk tangkai, (4) tusuk rantai, (5) tusuk rantai terbuka, (6) tusuk feston, (7) tusuk silang, (8) tusuk flanel, (9) tusuk pipih, (10) tusuk duri ikan, (11) tusuk buhul, (12) tusuk chefron dan (13) tusuk terawang. Tusuk hias tersebut merupakan dasar dari pengembangan tusuk hias lainnya. Dari berbagai tusuk hias dasar tersebut dapat dibuat menjadi macam-macam sulaman yang beragam.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini (Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Tusuk hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* untuk Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta) adalah :

1. Efektivitas Penggunaan Multimedia *Prezi* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 1 Depok Yogyakarta oleh Desri Puspita Sari, SKRIPSI 2013.

Penelitian dilakukan dengan metode kuasi eksperimen dengan subjek siswa kelas XI SMA N 1 Depok Sleman. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan prestasi belajar menulis bahasa Perancis siswa menggunakan multimedia *Prezi* dan dengan media konvensional. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia *Prezi* lebih efektif dari pada menggunakan media konvensional.

2. Pengembangan Desain Media Pembelajaran *Online* Berbasis Aplikasi *Prezi* pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran oleh Elisa Wulandarai, SKRIPSI 2014.

Jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) menghasilkan desain media pembelajaran online berbasis aplikasi *Prezi* pada kompetensi Bahasa Indonesia dengan melalui beberapa tahap, (2) hasil penelitian materi mendapatkan skor rata-rata 4,11, ahli media rata-rata 4,28, hasil uji coba pengguna dengan skor rata-rata 4,09 yang menunjukkan kategori sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran online berbasis aplikasi *Prezi* dianggap layak dijadikan desain media pembelajaran.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia *Prezi* Dekstop untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII Mtsn Punung Pacitan oleh Dyah Listiyani, SKRIPSI 2015.

Penelitian dilakukan menggunakan metode penelitian *RnD* dengan model yang diadaptasi Dick and Carey. Hasil pengembangan media pembelajaran memenuhi kriteria kevalidan dengan hasil uji materi 75%, ahli media 90%, ahli pembelajaran 87,5%. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran SKI melalui multimedia *Prezi* berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 02. Kajian Penelitian yang Relevan

Uraian \ Penelitian		Desri (2013)	Elisa (2014)	Dyah (2015)	Peniliti (2017)
(1)		(2)	(3)	(4)	(5)
Materi	Bahasa Perancis	√			
	Bahasa Indonesia		√		
	Administrasi			√	
	Tusuk Hias				√
Tujuan Penelitian	Menghasilkan Produk		√	√	√
	Mengetahui Kelayakan		√	√	√
	Mengetahui Efektivitas	√			
	Mengetahui Peran Media	√			√
Metode Penelitian Berdasarkan Tujuan	Penelitian Pengembangan		√	√	√
	Penelitian Tindakan Kelas	√			
Tempat	SMK / Ma'arif	√	√		√
	SMP / MTS			√	
Sampel	Dengan Sampel	√			√
Metode pengumpulan Data	Angket		√	√	√
	Observasi			√	√
	Wawancara			√	√
	Tes	√		√	
Teknik Analisis Data	Statistik Deskriptif	√			
	Analisis Deskriptif		√	√	√
Mata Pelajaran	Praktik	√	√		√
	Teori			√	

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan diatas menunjukkan bahwa pada penelitian sebelumnya terdapat tujuan penelitian, metode penelitian, sampel, metode pengumpulan data dan analisis data yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini. Dari penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa penggunaan aplikasi *Prezi* sangat penting dan membantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kajian penelitian yang relevan diatas menunjukkan

bahwa belum pernah dilakukan pengembangan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini masih *original* dan belum pernah dilakukan sebelumnya. Maka pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.

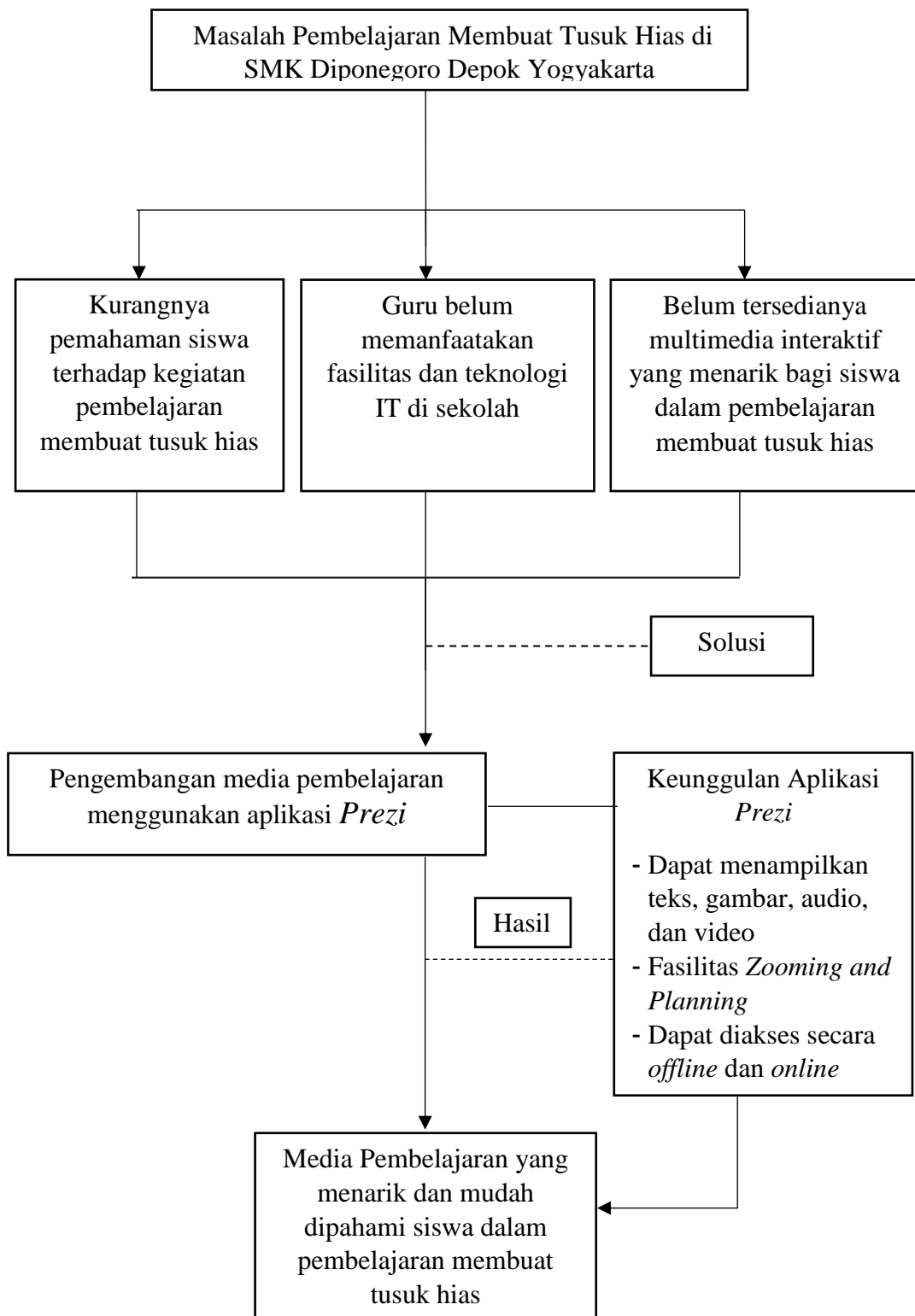
C. Kerangka Pikir

Menghias Busana merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta khususnya pada program keahlian Tata Busana. Salah satu materi pada mata pelajaran menghias busana ini ialah materi membuat tusuk hias. Pada praktik di lapangan sekolah siswa dituntut aktif serta dapat memahami langkah-langkah untuk membuat tusuk hias. Sementara pada kenyataan yang dialami siswa di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta pada saat proses pembelajaran membuat tusuk hias, banyak yang belum paham terhadap proses dan langkah-langkahnya karena belum tersedianya media pembelajaran yang menarik dan dapat memudahkan pemahaman siswa.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa memahami materi dengan mudah serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik. Aplikasi *Prezi* merupakan aplikasi multimedia interaktif berupa *slide* presentasi yang dapat menjelaskan langkah-langkah membuat tusuk hias secara lebih jelas dan mudah dipahami. Karena dapat menampilkan gambar, teks, audio dan video yang berisi langkah-langkah membuat tusuk hias dalam satu *slide* presentasi. Aplikasi *Prezi* juga memiliki fasilitas *zooming* and *panning* yang dapat

memperbesar objek secara lebih detail. Dengan menggunakan aplikasi *Prezi* siswa secara langsung dapat melihat dan memahami langkah-langkah membuat tusuk hias. Langkah-langkah pembuatan tusuk hias membutuhkan ketrampilan serta pemahaman siswa, sehingga Aplikasi *Prezi* cocok diterapkan dalam pembelajaran membuat tusuk hias.

Berdasarkan hal tersebut ketersediaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* diyakini dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap langkah-langkah membuat tusuk hias. Penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* diharapkan dapat membantu dan mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* sebagai solusi permasalahan yang ada. Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D yang meliputi empat tahap diantaranya : (1) pendefinisian, (2) perancangan, (3) pengembangan dan tahap terakhir ialah (4) penyebaran.



Gambar 01. Bagan Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian pada deskripsi teori yang telah dikemukakan, maka pertanyaan peneliti yang diajukan adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta menurut ahli media?
3. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta menurut ahli materi?
4. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta menurut siswa?

BAB III

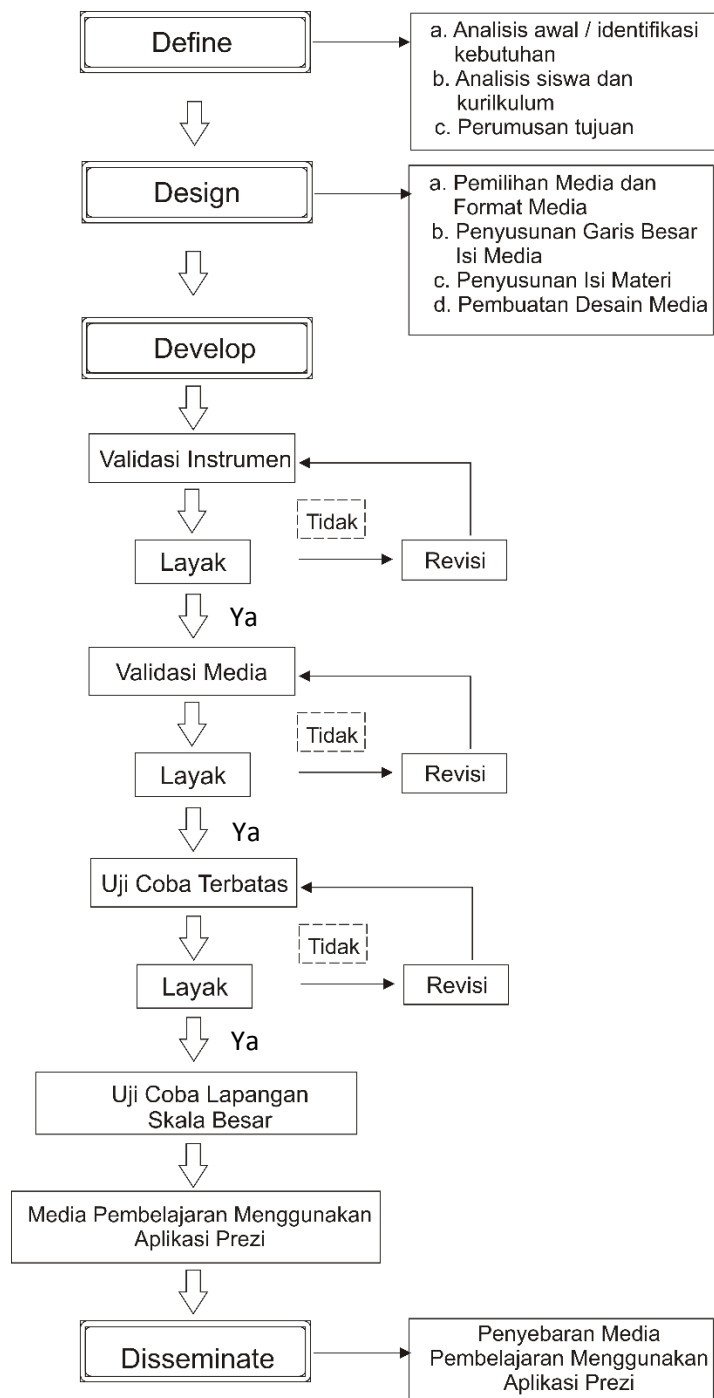
METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian yang dilaksanakan ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Tusuk hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* untuk Siswa Kelas X di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta”. Metode penelitian ini menggunakan metode *Education Research and Development (R&D)*, pelaksanaannya terdiri dari dua prosedur yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (Bekti Wulandari, 2015:376). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Develop and Disseminate*) model ini dikembangkan oleh Thiagrajan dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 180). Tahap-tahap perencanaan pengembangan media pembelajaran meliputi : pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D (*four-D*). Model pengembangan 4D terdiri dari Tahap Pendefinisian, Tahap Perancangan, Tahap Pengembangan, dan Tahap Penyebaran, yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 02. Langkah-langkah Pengembangan 4D Media Pembelajaran

Membuat Tusuk hias Menggunakan Aplikasi *Prezi*

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahapan awal sebelum melakukan penelitian dan pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi-informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini meliputi tiga tahapan, sebagai berikut :

a. Analisis Awal

Analisis pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang muncul dalam pembelajaran materi membuat tusuk hias. Analisis awal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata, media serta alternatif penyelesaian masalah dasar dalam proses pembelajaran membuat tusuk hias. Hal ini akan memudahkan dalam pemilihan penggunaan media pembelajaran materi membuat tusuk hias yang akan dikembangkan.

b. Analisis Siswa dan Kurikulum

Analisis siswa dan kurikulum bertujuan untuk mengkaji karakteristik siswa dengan bahan ajar serta kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di sekolah SMK Diponegoro Depok Yogyakarta menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada pembelajaran membuat tusuk hias, siswa dituntut untuk dapat menguasai dan mempraktikkan teknik membuat tusuk hias, kemudian setelah siswa menguasai berbagai macam tusuk hias, siswa diharapkan dapat membuat berbagai macam sulaman. Sementara berdasarkan pengamatan awal pada siswa, karakteristik siswa cenderung pasif dan kurang memahami langkah-langkah membuat tusuk hias, sehingga siswa belum terlalu menguasai praktik membuat tusuk hias.

c. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan digunakan untuk menentukan bagaimana perilaku objek. Perumusan tujuan ini menjadi dasar untuk menyusun serta merancang bahan ajar yang sesuai untuk proses pembelajaran praktik membuat tusuk hias. Selanjutnya diimplementasikan atau diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk memudahkan selama proses pembelajaran praktik membuat tusuk hias. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti agar tidak keluar dari tujuan semula yang telah direncanakan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Perancangan merupakan tahap awal sebelum menciptakan sebuah pengembangan produk. Hal ini dimaksudkan agar media pembelajaran yang dihasilkan bermanfaat dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap perancangan media ini meliputi :

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan akan meningkatkan hasil pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan oleh sekolah secara optimal. Media menggunakan aplikasi *Prezi* merupakan media yang tepat untuk kegiatan pembelajaran yang menggabungkan antara teori dan praktik secara bersamaan. Sehingga media yang digunakan ialah media yang dapat menampilkan teks, gambar, audio maupun video yang akan mengoptimalkan proses pembelajaran.

b. Penyusunan Garis Besar Isi Media

Pada tahap penyusunan garis besar isi media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi*, berisikan mengenai rencana awal tentang apa yang akan dituliskan dalam media membuat tusuk hias. Selain itu juga menetapkan konsep penyajian materi yang akan digunakan dalam media dengan menggunakan aplikasi *Prezi* tersebut dan membuat *storyboard* media pembelajaran yang akan dikembangkan.

c. Mendesain Isi Materi

Isi materi membuat tusuk hias dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* disesuaikan dengan silabus yang digunakan di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta. Pada tahap ini dimaksudkan agar materi yang ada di dalam media dapat mencapai dan tidak menyimpang dengan standar kompetensi yang telah diterapkan di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.

d. Pembuatan Desain Media Pembelajaran

Pembuatan desain media pembelajaran meliputi proses pemilihan template, tahap input data, dan terakhir ialah tahap desain input *background* musik, gambar dan video. Tahap pembuatan desain media pembelajaran ini bertujuan untuk menyusun semua isi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan Produk (*Develop*)

a. Validasi Instrumen

Pada tahap pengembangan produk dilakukan realisasi dari apa yang telah direncanakan. Tujuan dari tahapan pengembangan ini ialah untuk menghasilkan bentuk akhir media setelah melalui beberapa proses. Proses pertama ialah melakukan validasi instrumen kepada para ahli. Validasi instrumen dilakukan

untuk mengetahui dan mengevaluasi instrumen apakah sudah layak digunakan atau belum sehingga perlu dilakukan revisi terlebih dahulu.

b. Validasi Produk

Proses validasi produk dilakukan oleh ahli media dan juga ahli materi menggunakan lembar penilaian angket. Tujuan dari proses validasi ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan serta untuk mendapatkan saran maupun tanggapan terhadap produk yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi Prezi. Saran maupun tanggapan dari para ahli kemudian dijadikan sebagai bahan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Uji Coba Terbatas / Kelompok Kecil

Produk media yang telah direvisi sesuai dengan saran dari para ahli, selanjutnya di uji cobakan kepada siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta berjumlah 10 orang yang dipilih secara *random sampling* / acak, pendapat dari uji coba terbatas pada 10 siswa ini kemudian dijadikan pertimbangan untuk dilakukan revisi. Uji coba terbatas / kelompok kecil ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran ini dapat diterima atau tidak sebelum dilakukan uji lapangan skala besar.

d. Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba lapangan skala besar dilakukan pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta dengan jumlah 30 orang yang dipilih secara *random sampling* / acak. Uji lapangan skala besar bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil data dari

uji coba lapangan skala besar digunakan untuk menyempurnakan keseluruhan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* agar menghasilkan media yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil akhir penelitian dan pengembangan ini ialah berupa produk media pembelajaran membuat tusuk hias untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah semua tahapan terlewati maka produk ini dapat dipromosikan atau disebarluaskan secara terbatas. Tahap penyebaran dalam penelitian ini tidak dilakukan secara luas, melainkan hanya dengan mendistribusikan dan memberikan media pembelajaran kepada sekolah SMK Diponegoro Depok Yogyakarta untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Pembuatan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* dilakukan pada bulan Desember 2016 – Februari 2016. Sementara penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2017- Mei 2017.
2. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta yang beralamat di Komplek Pondok Pesantren Diponegoro Sembego, Depok, Maguwoharjo, Sleman, kabupaten Sleman, daerah Istimewa Yogyakarta 55281. Pemilihan SMK Diponegoro sebagai tempat penelitian ini berdasarkan pertimbangan ditemukannya permasalahan yang dapat diangkat sebagai bahan

penelitian dan mencari solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, satu orang guru yang mengampu mata pelajaran *Embroidery*, dan 30 siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta, karena materi dalam media merupakan materi pembelajaran membuat tusuk hias untuk kelas X.

E. Metode dan Alat Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini ialah dengan melakukan observasi, wawancara, serta menyebar angket atau kuesioner.

1. Observasi

Metode observasi dalam penelitian ini ialah menggunakan teknik pengumpulan data non *participant observation*, yang berarti peneliti tidak terlibat langsung saat proses kegiatan pembelajaran. Akan tetapi observasi yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Yaitu observasi yang telah direncanakan atau dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya.

Observasi dalam penelitian ini, memiliki tujuan untuk mengamati dan mengetahui permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran membuat tusuk hias

pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta. Dari permasalahan yang ada di kelas, kemudian dicari solusi untuk memperbaikinya .

2. Wawancara

Metode wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Hal ini bertujuan untuk menggali permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran membuat tusuk hias pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.

3. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu peneliti menyediakan beberapa alternatif jawaban yang cocok bagi responden. Angket ditujukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* pada praktik membuat tusuk hias kepada ahli media dan ahli materi. Selain itu juga untuk mengetahui respon dari siswa. Pengisian pernyataan dan pertanyaan dalam bentuk *checklist* dengan skala *likert* empat pilihan, dimana responden dapat memberikan *checklist* (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan, sebagai berikut:

Tabel 03. Alternatif Jawaban dan Pembobotan Skor

Alternative Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah berupa angket tertutup yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa sebaga subyek penelitian. Lembar validasi untuk ahli materi maupun ahli media berbentuk *checklist* menggunakan skala *Likert*. Berikut merupakan penjabaran instrumen untuk masing-masing responden.

1. Instrumen Angket untuk Ahli Media

Kisi-kisi instrumen untuk ahli media memiliki tujuan untuk menilai kualitas produk media pembelajaran, meliputi: tujuan dan manfaat, kualitas teknis kualitas pemrograman, dan kebahasaan. Berikut kisi-kisi dapat dilihat pada tabel 04.

Tabel 04. Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Tujuan dan Manfaat	a. Mempermudah pembelajaran di kelas	1
		b. Mencapai tujuan pembelajaran	2
		c. Memperjelas penyajian materi	4,5
		d. Membangkitkan motivasi belajar	3
		e. Pembelajaran lebih menarik	6,7
2.	Kualitas Teknis	a. Kejelasan sajian gambar	11
		b. Kejelasan suara	15
		c. Kejelasan video	14
		d. Ketepatan tata letak	12
		e. Komposisi warna	10
		f. Ukuran huruf	8
		g. Bentuk / jenis huruf	9
		h. Pemilihan background	13
		i. Keterbacaan teks	15
3.	Kualitas Pemrograman	a. Kemudahan dalam penggunaan	18
		b. Interaktivitas	17
4.	Kebahasaan	a. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	18
		b. Ketepatan penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	20

2. Instrumen Angket untuk Ahli Materi

Kisi-kisi untuk instrumen ahli materi memiliki tujuan untuk menilai kualitas materi produk penelitian media pembelajaran yang dikembangkan, meliputi: kesesuaian materi, kebahasaan, sajian, dan tampilan media. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat pada tabel 05.

Tabel 05. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Kesesuaian Materi	a. Kesesuaian dengan materi	1
		b. Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	3
		c. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	5
		d. Kebenaran substansi materi	2
		e. Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	4
2.	Kebahasaan	a. Keterbacaan	6
		b. Kejelasan informasi	7
		c. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	8
		d. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	9
3.	Sajian	a. Kejelasan tujuan	10
		b. Urutan penyajian	11
		c. Pemberian motivasi	12
		d. Kelengkapan informasi	13
4.	Tampilan Media	a. Penggunaan font (jenis dan ukuran)	20,17
		b. <i>Lay out</i> , tata letak	14
		c. Video, gambar, foto	15,16,
		d. Desain tampilan	18,19

3. Instrumen Angket untuk Siswa

Instrumen penilaian oleh siswa ini ditujukan untuk peserta didik kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta untuk mengetahui pendapat

siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini terdapat beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek tujuan dan manfaat, kualitas teknis, kebahasaan, kesesuaian materi dan sajian. Kisi-kisi instrumen untuk siswa dapat dilihat pada tabel 06.

Tabel 06. Kisi-kisi Instrumen bagi Siswa

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Tujuan dan Manfaat	a. Mempermudah pembelajaran di kelas	1
		b. Memperjelas penyajian materi	2
		c. Membangkitkan motivasi belajar	3
		d. Pembelajaran lebih menarik	4
2.	Kualitas Teknis	a. Kejelasan sajian gambar	6
		b. Kejelasan suara	10
		c. Kejelasan video	5
		d. Ketepatan tata letak	13
		e. Komposisi warna	11
		f. Ukuran huruf	12
		g. Bentuk / jenis huruf	9
		h. Pemilihan background	8
		i. Keterbacaan teks	7
3.	Kebahasaan	a. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	14
		b. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	15
4.	Kesesuaian Materi	a. Kesesuaian dengan materi	16
		b. Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	17
5.	Sajian	a. Kejelasan tujuan	18
		b. Urutan penyajian	19
		c. Kelengkapan informasi	20

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan juga reliabel (Sugiyono, 2016: 222).

1. Validitas

Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dan validitas konstruk (*construct validity*). Hal ini dilakukan untuk menganalisa dan mengevaluasi secara sistematis apakah butir instrumen telah memenuhi syarat-syarat tertentu yang akan diukur.

a. Validitas Isi

Uji validitas ini dilakukan dengan meminta pendapat dari *Expert Judgement* yang berkompeten dan terkait dengan bidangnya yaitu ahli media, ahli materi dan guru mata pengampu mata pelajaran *Embroidery* di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta. Para ahli diminta pendapatnya untuk menguji apakah instrumen ini sudah sesuai dengan teori-teori yang disajikan pada kajian teori, dan mempertimbangkan layak atau tidak instrumen tersebut untuk digunakan mengambil data di lapangan.

b. Validitas Konstruk

Untuk mencari validitas butir pernyataan maka perlu dilakukan uji validitas instrumen penelitian yang diungkap dengan bentuk koefisien korelasi. Uji validitas konstruk diuji cobakan dengan jumlah sampel 10 siswa di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta yang dipilih secara random sampling. Selanjutnya untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian bisa diterima atau tidak, dapat menggunakan SPSS dengan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson yaitu :

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara variable X dan Y

n : jumlah responden

$\sum xy$: jumlah perkalian antara skor butir dan skor total

$\sum x$: jumlah skor butir

$\sum y$: jumlah skor total

$(\sum y)$: jumlah kuadrat skor total

$(\sum x)$: jumlah kuadrat skor butir

(Sugiyono 2007, 356)

Kriteria pengujian suatu butir pernyataan dapat dikatakan sah apabila koefisien korelasi (xy) berharga positif dan lebih besar dari harga tabel pada taraf signifikan 5%. Perhitungan validitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan komputer program statistik SPSS 22 *for windows* untuk menguji kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi*. Uji validitas yang diperoleh dari perhitungan adalah harga r tabel dari 20 butir pernyataan berada pada korelasi yang tinggi, dengan jumlah sample 10 dan taraf signifikan 5% diperoleh r tabel 0,632. Sehingga instrumen dikatakan valid apabila harga r_{xy} hitung > dari 0,632 dan demikian sebaliknya, apabila harga r_{xy} hitung < dari 0,632 maka butir pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid atau gugur.

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa satu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut baik. Instrumen dalam penelitian ini diuji reliabilitasnya dengan

menggunakan uji koefisien *Alpha Cronbach* (Sugiyono,). Berikut merupakan rumus menggunakan teknik *Alpha Cronbach* :

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{1 - \sum s_1^2}{S_1^2} \right\}$$

Keterangan :

r_1 : reliabilitas

k : mean kuadrat antara subyek

$\sum s_1^2$: mean kuadrat kesalahan

S_1^2 : total variasi

(Sugiyono, 2007:365)

Nilai koefisien *Alpha Cronbach* yang sah apabila $r_{hitung} \geq 0,7$. Sugiyono (2010:257) memberikan pedoman dalam menginterpretasikan hasil koefisien *Alpha Croncabch* sebagai berikut :

Tabel 07. Interpretasi Koefisien *Alpha Cronbach*

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Dilihat dari tabel diatas diketahui apabila semakin tinggi koefisien reabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi juga reabilitas instrumen. Sebaliknya jika koefisien semakin rendah mendekati 0 berarti semakin rendah juga reabilitasnya. Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas *Alpha Cronbach*

menggunakan SPSS 22 for Windows diperoleh hasil 0,94 maka sesuai dengan interpretasi koefisien *Alpha Cronbach*, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Kuat” yang berarti instrumen penelitian ini sangat reliabel.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik deskriptif merupakan teknik statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat simpulan yang berlaku untuk umum. Dengan menganalisis menggunakan teknik deskriptif, maka peneliti dapat mencari skor ataupun rata-rata (Mean), median (Md), Modus (Mo) dan simpangan baku atau disebut dengan standar deviasi (SD). Urainya dapat dilihat sebagai berikut :

1. Mean

Merupakan teknik penyelesaian kelompok yang didasarkan dari nilai rata-rata kelompok tersebut. Dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut maka akan diperoleh rata-rata (mean). Hal ini dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan :

Me : Mean (nilai rata-rata)

Σ : Epsilon (baca jumlah)

X_i : Nilai X sampai ke i ke n

n : Jumlah Individu

(Sugiyono, 2010 : 49)

2. Median

Median merupakan salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil hingga yang terbesar. Rumusnya sebagai berikut

$$Md = b - p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan :

Md : Median

b : Batas bawah, letak median

n : Banyak data / jumlah sampel

F : Jumlah semua frekuensi sebelum kelas media

f : Frekuensi kelas median

(Sugiyono, 2010 : 99)

3. Modus

Modus merupakan teknik penjelasan atas nilai kelompok yang sedang populer atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut. Rumusnya adalah sebagai berikut :

$$Mo = b + p \left(\frac{b1}{b1 + b2} \right)$$

Keterangan :

Mo : Modus

b : Batas kelas interval dengan frekuensi rebanyak

p : Panjang kelas interval

b1 : Frekuensi pada kelas modus , dikurangi kelas interval terdekat

b2 : Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval

(Sugiyono, 2010 : 99)

4. Standar Deviasi

Standar deviasi atau sering disebut dengan simpangan baku merupakan teknik untuk mencari simpangan baku, rumusnya adalah sebagai berikut :

$$S = \sqrt{\frac{\sum(x1 - x2)^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

S : Simpangan baku sample

(x1-x2) : Simpangan

n : Jumlah sample

(Sugiyono, 2010 : 99)

a. Teknik Analisis Data Ahli Media

Kelayakan produk oleh para ahli di deskripsikan dengan skala *Likert*. Penilaian untuk validasi para ahli menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif yang kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala 4 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2006:53), pada tabel 08 dibawah ini :

Tabel 08. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Tusuk hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* Untuk Ahli

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat Layak	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$
Layak	$X_i + 0.60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$
Tidak Layak	$X_i - 0.60 S_{bi} < X \leq X_i + 0.60 S_{bi}$
Sangat Tidak Layak	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0.60 S_{bi}$

Keterangan :

X : Skor akhir rata-rata

X_i : Rata-rata ideal

$$X_i = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimum})$$

S_{bi} : Simpangan baku ideal

$$S_{bi} = \left(\frac{1}{2} \cdot \frac{1}{3}\right) \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor})$$

(Sukardjo, 2006:53)

Tabel 09. Interpretasi Kategori Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Tusuk hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* Para Ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Sangat Layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran
Layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> layak digunakan sebagai media pembelajaran
Tidak layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran
Sangat tidak layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> sangat tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran

b. Teknik Analisis Data Siswa

Penilaian untuk siswa dalam penelitian ini disusun dengan cara pengelompokan skor (interval nilai). Setelah diperoleh hasil pengukuran dari tabulasi skor langkah-langkah pengukurannya adalah sebagai berikut :

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 4
2. Menentukan rentang skor, yaitu skor maksimum dan skor minimum
3. Menentukan panjang kelas (p), yaitu rentang skor bagi jumlah kelas
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai skor terbesar.

Untuk menafsirkan data dari hasil pengukuran kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* oleh siswa, maka dibutuhkan kriteria penilaian kelayakan media oleh siswa yang akan dijelaskan pada tabel 10.

Tabel 10 . Kriteria Media Membuat Tusuk hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* Menurut Pendapat Siswa

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat Setuju	$X \leq 0.80 \times \text{Skor Tertinggi}$
Setuju	$0.80 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.60 \times \text{Skor Tertinggi}$
Kurang Setuju	$0.60 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$
Sangat Tidak Setuju	$X < 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$

Keterangan :

Skor tertinggi : Jumlah butir pernyataan x Skor tertinggi

Skor terendah : Jumlah butir pernyataan x Skor terendah

X : Skor siswa

(Djemari Merdapi, 2012 : 163)

Untuk memudahkan dalam menganalisis hasil penelitian, maka perlu menggunakan presentase (frekuensi relatif) terhadap skor yang telah diperoleh. Menurut Anas Sudjono (2006:43) data hasil jawaban dicari dan dihitung persentasenya sebagai berikut :

$$F = \frac{P}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F : Frekuensi Yang Sedang

N : Responden (Banyaknya Individu)

P : Angka Presentase

(Anas Sudjono, 2006 : 3)

Tingkat kelayakan atau skor penilaian baik dari setiap aspek maupun keseluruhan terhadap media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan rumus diatas digunakan sebagai acuan penilain yang dihasilkan dari validitas ahli media, ahli materi, uji coba kelayakan pada siswa agar mempermudah dalam pemberian suatu kriteria nilai bahwa media pembelajaran membuat tusuk hias yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini ialah berupa media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* yang menjelaskan langkah-langkah membuat tusuk hias dasar untuk siswa SMK Diponegoro Depok Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi *Prezi*

Berdasarkan model pengembangan 4D yang telah ditetapkan sejak awal, pengembangan media pembelajaran membuat tusuk hias ini dilakukan melalui beberapa tahap yang telah direncanakan dengan matang. Adapun tahap-tahap pengembangan tersebut adalah :

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

(1) Analisis Awal

Tahap pertama yang dilakukan peneliti ialah melakukan observasi di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. Dari analisis awal ditemukan bahwa adanya masalah yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran praktik. Pada pembelajaran praktik guru memberikan demonstrasi secara langsung dan kemudian diikuti oleh siswa , pembelajaran praktik tersebut mengakibatkan ilmu serta penjelasan yang

diperoleh kurang maksimal. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti maka perlu adanya media yang sesuai dengan pembelajaran praktik sehingga dapat membantu guru dan juga siswa .

(2) Analisis Siswa dan Kurikulum

Pada tahap analisis siswa diketahui sebagian besar belum memahami prosedur praktik yang telah di demonstrasikan oleh guru. Hal ini mengakibatkan ilmu serta pemahaman yang diperoleh siswa kurang maksimal dan siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran praktik. Sementara hasil dari analisis kurikulum yang telah dilakukan di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan ialah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Berdasarkan kurikulum yang digunakan, salah satu mata pelajaran yang ada di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta ialah Menghias Busana dengan materi membuat tusuk hias. Pada materi membuat tusuk hias ini siswa dituntut aktif, memahami langkah-langkah membuat tusuk hias serta dapat mempraktikkan teknik membuat tusuk hias. Akan tetapi masih banyak siswa yang belum memahami langkah-langkah membuat tusuk hias.

(3) Perumusan Tujuan

Tujuan dari hasil pengembangan media pembelajaran ini ialah untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap langkah-langkah membuat tusuk hias. Serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa , dengan adanya media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

(1) Pemilihan Media dan Fomat Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran yang ditetapkan oleh peneliti ialah menggunakan multimedia interaktif. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif memiliki banyak jenisnya dan memiliki manfaat yang sangat banyak. Salah satu jenisnya ialah media menggunakan aplikasi *Prezi*. Pemilihan format media menggunakan aplikasi *Prezi* sangat cocok digunakan untuk proses pembelajaran membuat tusuk hias, karena dapat menampilkan materi dan praktik demonstrasi membuat tusuk hias secara bersamaan dalam satu kanvas presentasi.

(2) Penyusunan Garis Besar Isi Media

Media pembelajaran membuat tusuk hias yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Prezi* untuk siswa kelas X Tata Busana, didasarkan dari standar penyusunan media dan masukan dari guru pengampu mata pelajaran menghias busana. Sebelum dilakukan penyusunan media menggunakan aplikasi *Prezi*, terlebih dahulu dilaksanakan rancangan garis besar yang meliputi judul, kompetensi, alat dan bahan, langkah kerja dalam bentuk video dan gambar, serta evaluasi. Rancangan secara garis besar ini diwujudkan menjadi sebuah *storyboard* untuk media pembelajaran membuat tusuk hias yang akan dikembangkan.

(3) Penyusunan Isi Materi

Berdasarkan kurikulum yang digunakan di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta, pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* untuk siswa kelas X pada semester genap dititiberakan pada materi membuat tusuk hias. Bahan referensi yang digunakan oleh peneliti, ialah sebagai berikut :

- (a) Silabus SMK Diponegoro Depok Yogyakarta pada mata pelajaran menghias busana dengan kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana. Berdasarkan kompetensi dasar yang ada, peneliti mengambil teknik menyulam menggunakan tusuk hias sebagai materi yang ada di media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi*.
- (b) Buku dengan judul Desain Hiasan Lenan Rumah Tangga karangan Widjiningasih, yang berisikan materi-materi membuat tusuk hias. Buku ini digunakan peneliti untuk melengkapi beberapa materi pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi*, selain itu buku ini juga digunakan sebagai pedoman guru pengampu mata pelajaran menghias busana.

(4) Pembuatan Desain Media Pembelajaran

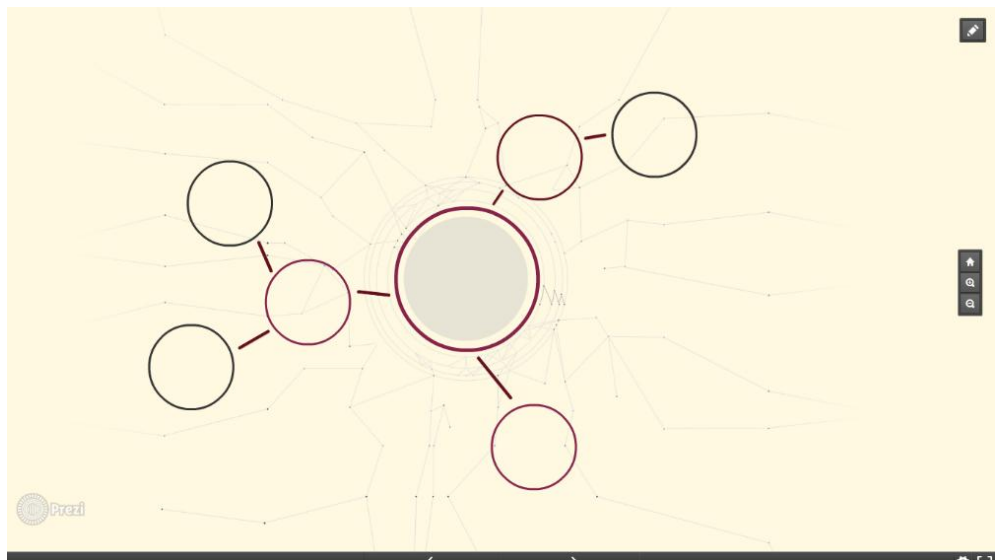
Pembuatan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* disesuaikan dengan kriteria pembuatan multimedia interaktif dan standar penulisan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Adapun tahap desain yang dilakukan meliputi tahap pemilihan desain template *www.prezi.com*, pemilihan *background* musik *template*, pembuatan video tutorial, input data dan materi ke dalam *template* yang diakses secara *online*.

(a) Pemilihan *Template*

Tahap pertama diawali dengan memilih desain *template*, sebelum memasukan input data (materi) secara *online*. Aplikasi *Prezi* menyediakan beberapa fasilitas dimana salah satunya ialah *Prezi for Education*, fasilitas ini dapat digunakan secara gratis atau tidak berbayar selamanya dengan kapasitas memori

100 MB, didalamnya dapat untuk mengunggah teks, file, video, pdf, link, gambar dan juga *background* musik pada desain template yang dikembangkan.

Pemilihan desain *template* dapat dilakukan ketika sudah melakukan *log in* di situs *www.prezi.com*, selanjutnya terdapat dua pilihan yang dapat digunakan yaitu (a) *latest* yang berarti daftar *template* yang sering digunakan oleh pengguna dan (b) *more* berarti daftar *template* secara keseluruhan. Pemilihan desain *template* ini dilakukan secara *online*.



Gambar 03. *Template* Media Pembelajaran Membuat Tusuk hias Menggunakan Aplikasi *Prezi*

(b) Tahap Input Data

Materi yang telah terkumpul dari berbagai sumber seperti modul membuat tusuk hias, buku tentang membuat tusuk hias di edit terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan tahap input data. Materi yang diperoleh diurutkan kemudian di input sesuai dengan silabus dan RPP yang digunakan di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta. Pada tahap input data ini, mengatur tata letak materi dengan

menggunakan beberapa fasilitas pendukung dalam aplikasi *Prezi*, dapat dengan menambahkan beberapa *shape* untuk menyajikan materi agar terlihat menarik.

Isi dari materi pada Standar Kompetensi membuat hiasan pada busana yang diinput dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* ini meliputi : pengertian menghias busana, pengertian membuat tusuk hias, pengertian tusuk hias dasar. Karena pada Standar Kompetensi menghias busana ini, peserta dituntut untuk dapat membuat berbagai macam tusuk hias dasar serta penerapannya pada benda jadi, adapun materi tusuk hias dasar pada pengembangan media menggunakan aplikasi *Prezi* ini meliputi : Tusuk jelujur, tusuk tikam jejak, tusuk tangkai, tusuk rantai, tusuk rantai terbuka, tusuk feston, tusuk silang, tusuk flanel, tusuk pipih, tusuk duri ikan, tusuk buhul, tusuk chevron dan tusuk terawang. Selain melakukan input data atau materi, dilakukan juga input tugas mandiri serta tugas praktik yang dapat membantu siswa memahami materi lebih dalam lagi.



Gambar 04. Materi Tusuk hias Dasar

(c) Tahap Desain Input *Background* Musik, Gambar dan Video

Tahap terakhir ialah melakukan edit *background* materi agar menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Karena pada masing-masing materi terdapat gambar serta video yang akan memudahkan siswa dalam memahami materi, peneliti mencari gambar serta video dari beberapa sumber maupun berasal dari hasil pribadi.

Kemudian gambar yang telah dipilih kemudian di unggah pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi*. Selain itu video yang berasal dari sumber pribadi maupun dari *youtube* telah dilengkapi dengan suara moderator mengenai langkah-langkah membuat tusuk hias yang akan memudahkan siswa dalam memahami langkah-langkah membuat tusuk hias dasar. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran membuat tusuk hias dapat berjalan secara maksimal, dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi*.



Gambar 05. Tampilan *Home* Media Pembelajaran Membuat Tusuk hias Menggunakan Aplikasi *Prezi*

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

1) Validasi Instrumen

Terdapat empat kegiatan pada tahap pengembangan ini, yang pertama ialah melakukan validasi instrumen kepada para ahli. Pada validasi instrumen ini terdapat beberapa revisi serta perbaikan hingga akhirnya instrumen penilaian dinyatakan layak digunakan sebagai acuan penilaian validasi produk. Terdapat masing-masing 20 butir pernyataan dinyatakan valid untuk ahli media dan ahli materi .

2) Validasi Produk

Proses validasi produk media dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta guru pengampu mata pelajaran menghias busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta. Selama proses validasi peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berdasarkan masukan serta saran dari para ahli dan guru.

3) Uji Coba Terbatas

Proses selanjutnya ialah uji produk terbatas pada kelompok kecil menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli. Uji coba merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan ini, uji coba pada kelompok kecil ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran diterima atau tidak sebelum diuji di lapangan. Uji coba ini dilakukan pada 10 siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta, pendapat dari hasil uji coba pada siswa kemudian dijadikan pertimbangan untuk dilakukan revisi. Sehingga masukan dari para ahli serta uji coba pada kelompok

kecil, diimplementasikan pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi Prezi sesuai dengan saran dan masukan.

4) Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk yang dikembangkan dan telah direvisi sesuai saran serta masukan dari para ahli maupun dari hasil uji coba produk kecil, kemudian dilanjutkan dengan menguji cobakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* pada sasaran sesungguhnya. Uji coba lapangan dilakukan dengan mengambil pendapat dari 30 siswa kelas X Tata Busana yang dipilih secara *random sampling* / acak. Setelah produk diuji cobakan, peneliti melihat hasil dari tanggapan siswa dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk tersebut. Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini berupa produk media pembelajaran membuat tusuk hias untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta yang dinyatakan valid dan sangat layak digunakan dalam prosse pembelajaran.

d. Penyebaran (*Disseminate*)

Produk akhir dari model pengembangan ini ialah berupa media pembelajaran membuat tusuk hias untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta, selanjutnya media pembelajaran ini dapat dipublikasikan. Publikasi produk dilakukan dengan mendistribusikan dan memberikan media pembelajaran kepada sekolah SMK Diponegoro Depok Yogyakarta untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dalam bentuk keping CD / master *flashdisk*.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Tusuk hias Menggunakan Aplikasi *Prezi*

a. Validasi kelayakan oleh Para Ahli

Kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* diukur melalui hasil penilaian 2 ahli materi dan 2 ahli media. Pengambilan data menunjukkan tingkat validitas kelayakan media tersebut. Adapun saran dan masukan dari para ahli, digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini merupakan hasil penilaian dan pengujian dari masing-masing validator :

1) Validasi Ahli Media

Produk awal media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media. Ahli media *me-review* produk media pembelajaran dari segi media, hal ini dilakukan agar hasil dari pengembangan produk media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Validasi media dilakukan oleh 2 validator yang ahli dalam bidang media, ahli media melakukan penilaian terhadap media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi*. Dari hasil penilaian terhadap media pembelajaran tersebut, maka diketahui beberapa hal yang perlu direvisi. Revisi dari para ahli tercantum pada lampiran dan tabel 11.

Tabel 11. Revisi dari Ahli Media dan Guru

Komentar / Saran	Tindak Lanjut
Perubahan letak judul media dan identitas peneliti	Merubah letak judul media dan identitas peneliti berada diawal tampilan
Setiap gambar dan video dalam media diberikan alamat sumber	Memberikan alamat sumber pribadi maupun sumber lainnya pada setiap gambar dan video
Ukuran huruf lebih disesuaikan dengan standar ukuran huruf pada media umumnya	Menyesuaikan ukuran huruf dengan standar ukuran huruf pada media umumnya.

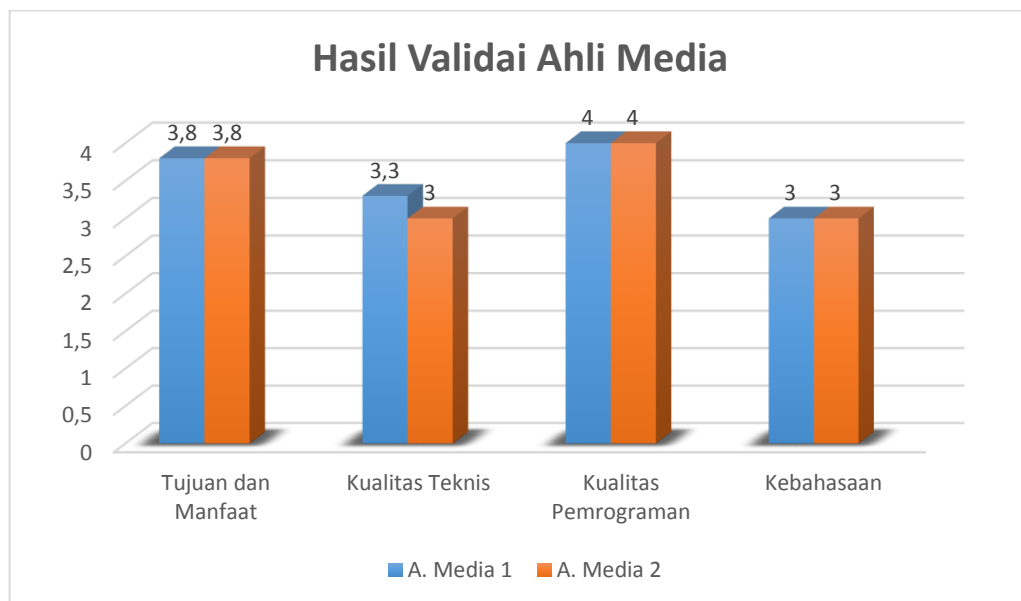
Kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* ditinjau dari para ahli media, diukur menggunakan angket tertutup menggunakan skala Likert dengan alternatif jawaban yaitu “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju”. Skor untuk jawaban Sangat Setuju adalah 4, skor untuk jawab Setuju adalah 3, skor untuk jawaban Tidak Setuju adalah 2, dan skor untuk jawaban Sangat Tidak Setuju 1.

Kelayakan media pembelajaran ditinjau dari ahli media diukur menggunakan angket tertutup yang terdiri dari 20 butir pernyataan valid dengan 4 aspek yaitu aspek tujuan dan manfaat, kualitas teknis, kualitas pemrograman dan kebahasaan, yang kemudian divalidasi oleh 2 orang validator. Nilai minimal 1,6 untuk kategori sangat tidak layak dan nilai maksimum lebih dari 3,4 untuk kategori sangat layak berdasarkan acuan konversi Soekardjo. Hasil validasi ahli media yang diperoleh berdasarkan acuan tersebut dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12 . Hasil Validasi Media Pembelajaran Ditinjau dari Ahli Media

No	Aspek	Ahli Media		Rerata	Kategori
		I	II		
1.	Tujuan dan Manfaat	3,8	3,8	3,8	Sangat Layak
2.	Kualitas Teknis	3,3	3,0	3,1	Layak
3.	Kualitas Pemrograman	4,0	4,0	4,0	Sangat Layak
4.	Kebahasaan	3,0	3,0	3,0	Layak
Total Rerata				3,47	Sangat Layak

Hasil validasi dari 2 responden ahli media diatas, dapat diketahui nilai rerata para ahli media menunjukkan aspek tujuan dan manfaat adalah 3,8, aspek kualitas teknis adalah 3,1, aspek kualitas pemrograman adalah 4,0, dan aspek kebahasaan adalah 3,0, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil perhitungan ahli media secara jelas dan sistematis dapat dilihat pada gambar 06.



Gambar 06. Histogram Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media sejumlah 2 validator, media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* ini termasuk dalam kategori Sangat Layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ahli media menyatakan

media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* memenuhi semua aspek sebagai media pembelajaran tersebut , sehingga dapat diterapkan dalam penelitian.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi materi yang ada pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi*. Ahli materi terdiri dari 2 validator yang masing-masing ahli di bidang materi membuat tusuk hias. Hasil penilaian dari validasi ahli materi digunakan sebagai acuan dasar untuk desain media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* dari segi materi. Dari hasil penilaian terhadap materi pada media pembelajaran tersebut, maka diketahui beberapa hal yang perlu direvisi. Beberapa revisi dari para ahli materi dapat dilihat di lampiran dan tabel 13 dibawah ini, sebagai berikut :

Tabel 13. Revisi dari Ahli Materi dan Guru

Komentar / Saran	Tindak Lanjut
Belum terdapat suara narasi langkah-langkah membuat tusuk hias pada masing-masing video	Pemberian suara narasi langkah-langkah membuat tusuk hias pada masing-masing video yang diiringi musik motivasi
Pengamplikan masing-masing tusuk belum sesuai	Membenarkan contoh-contoh pengamplikan masing-masing tusuk dasar
Gambar dan video tidak sepenuhnya mengambil dari sumber buku / internet	Membuat produk sendiri yang bersumber dari pribadi.
Gambar dan video dari internet diberi keterangan sumbernya	Pemberian footnote berupa sumber dari masing-masing gambar dan video jika dimabil dari internet / lainnya
Macam-macam nama tusuk dasar dalam Bahasa Indonesia	Pemberian nama lain pada macan-macam tusuk dasar dalam Bahasa Inggris yang lebih umum.

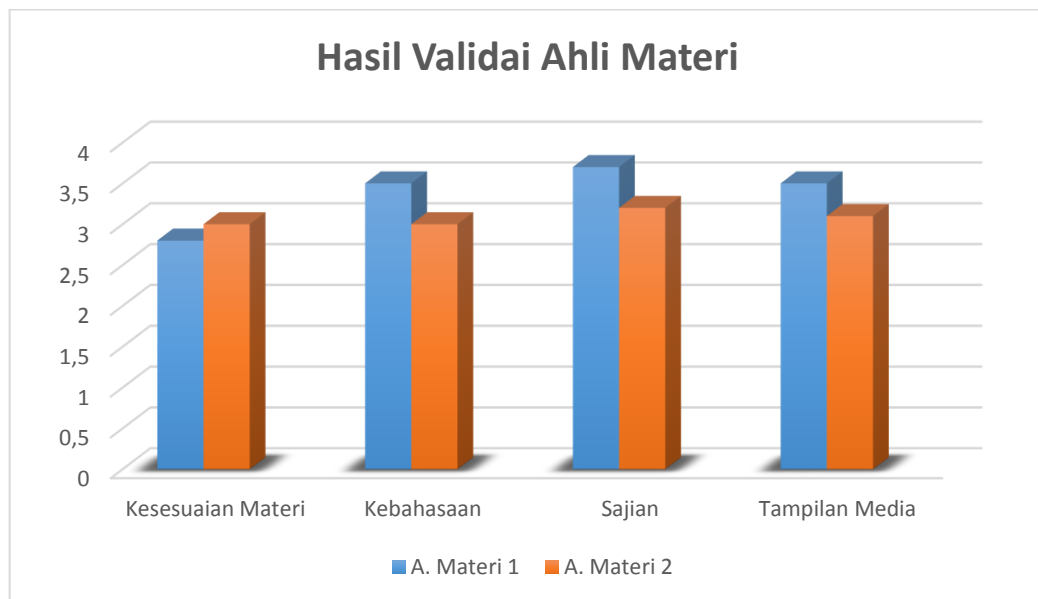
Kelayakan materi yang terdapat pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* ditinjau dari para ahli materi, diukur menggunakan angket tertutup menggunakan skala Likert. dengan alternatif jawaban yaitu “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju”. Skor untuk jawaban Sangat Setuju adalah 4, skor untuk jawab Setuju adalah 3, skor untuk jawaban Tidak Setuju adalah 2, dan skor untuk jawaban Sangat Tidak Setuju 1.

Kelayakan materi pada media pembelajaran ditinjau dari ahli materi diukur menggunakan angket tertutup yang terdiri dari 20 butir pernyataan valid dengan 4 aspek yaitu aspek kesesuaian materi, kebahasaan , sajian dan tampilan media, yang kemudian divalidasi oleh 2 orang validator. Nilai minimal 1,6 untuk kategori sangat tidak layak dan nilai maksimum lebih dari 3,4 untuk kategori sangat layak berdasarkan acuan konversi Soekardjo (lihat tabel 08 halaman 74). Hasil validasi ahli media yang diperoleh berdasarkan acuan tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 14 . Hasil Validasi Media Pembelajaran Ditinjau dari Ahli Materi

No	Aspek	Ahli Media		Rerata	Kategori
		I	II		
1.	Kesesuaian Materi	2,8	3,0	2,9	Layak
2.	Kebahasaan	3,5	3,0	3,2	Layak
3.	Sajian	3,7	3,2	3,5	Sangat Layak
4.	Tampilan Media	3,5	3,1	3,3	Layak
Total Rerata				3,22	Layak

Hasil validasi dari 2 responden ahli materi diatas, dapat diketahui nilai rerata para ahli materi menunjukkan aspek kesesuaian materi adalah 32,9, aspek kebahasaan adalah 3,2, aspek sajian adalah 3,5, dan aspek tampilan media adalah 3,3, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori layak. Hasil perhitungan ahli materi secara jelas dan sistematis dapat dilihat pada gambar 07.



Gambar 07. Histogram Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi sejumlah 2 validator, materi yang terdapat pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* ini termasuk dalam kategori Layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan materi pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* memenuhi semua aspek sebagai materi pada media pembelajaran tersebut, sehingga dapat diterapkan dalam penelitian.

b. Uji Lapangan Skala Kecil

Setelah melakukan validasi pada para ahli media dan materi, tahap selanjutnya ialah melakukan uji coba pada skala kecil. Uji coba skala kecil ini dilakukan untuk mengetahui pendapat / tanggapan siswa terhadap media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* dari segi aspek fungsi dan manfaat, aspek kualitas teknis, aspek kebahasaan, aspek kesesuaian materi dan aspek sajian. Uji coba skala kecil ini menggunakan angket tertutup yang

terdiri dari 20 butir pernyataan. Diketahui aspek fungsi dan manfaat terdiri dari 4 pernyataan, aspek kualitas teknis terdiri dari 9 pernyataan, aspek kebahasaan terdiri dari 2 pernyataan, aspek kesesuaian materi terdiri dari 2 pernyataan dan aspek sajian terdiri dari 3 pernyataan.

Uji coba pada skala kecil dilakukan pada 10 siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta. Pemilihan responden pada uji coba skala kecil ini menggunakan teknik *Random Sampling* yaitu memilih secara acak. Hasil dari uji coba kelompok kecil pada 10 siswa dengan jumlah keseluruhan 18 butir pernyataan valid dan 2 butir pernyataan dinyatakan gugur. Penilaian menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban “ Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju” dan “Sangat Tidak Setuju”. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil pada siswa, dinilai dari aspek fungsi dan manfaat, aspek kualitas teknis, aspek kebahasaan, aspek kesesuaian materi dan aspek sajian. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam pembahasan berikut:

1) Aspek Fungsi dan Manfaat

Aspek fungsi dan manfaat terdiri dari 4 butir pernyataan, sehingga didapatkan skor tertinggi 16 dan skor terendah adalah 4. Hasil perhitungan penilaian untuk aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Kriteria Kelayakan Media Pada Aspek Tujuan dan Manfaat

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori Hasil
Sangat Setuju	$X \geq 12,8$	9	90%	Sangat Layak
Setuju	$12,8 > X \geq 9,6$	1	10%	Layak
Kurang Setuju	$9,6 > X \geq 6,4$	0	0%	Tidak Layak
Sangat Tidak Setuju	$< 6,4$	0	0%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel 15 diatas dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berdasarkan aspek tujuan dan manfaat, siswa sangat setuju (sangat layak) sebanyak 9 siswa (90%) dan kategori setuju (layak) sebanyak 1 siswa (10%).

2) Aspek Kualitas Teknis

Aspek kualitas teknis terdiri dari 9 butir pernyataan, sehingga didapatkan skor tertinggi 36 dan skor terendah adalah 9. Hasil perhitungan penilaian untuk aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 16. Kriteria Kelayakan Media pada Aspek Kualitas Teknis

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori Hasil
Sangat Setuju	$X \geq 28,8$	8	80%	Sangat Layak
Setuju	$28,8 > X \geq 21,6$	2	20%	Layak
Kurang Setuju	$21,6 > X \geq 14,4$	0	0%	Tidak Layak
Sangat Tidak Setuju	$X < 14,4$	0	0%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel 16 diatas dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berdasarkan aspek kualitas teknis, siswa sangat setuju (sangat layak) sebanyak 8 siswa (80%) dan kategori setuju (layak) sebanyak 2 siswa (20%).

3) Aspek Kebahasaan

Aspek kebahasaan terdiri dari 2 butir pernyataan, sehingga didapatkan skor tertinggi 8 dan skor terendah adalah 4. Hasil perhitungan penilaian untuk aspek

fungsi dan manfaat media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* dapat dilihat pada tabel 17.

Tabel 17. Kriteria Kelayakan Media pada Aspek Fungsi

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori Hasil
Sangat Setuju	$X \geq 6,4$	7	70%	Sangat Layak
Setuju	$6,4 > X \geq 4,8$	3	30%	Layak
Kurang Setuju	$4,8 > X \geq 3,2$	0	0%	Tidak Layak
Sangat Tidak Setuju	$X < 3,2$	0	0%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan 17 tabel diatas dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berdasarkan aspek kualitas teknis, siswa sangat setuju (sangat layak) sebanyak 7 siswa (70%) dan kategori setuju (layak) sebanyak 3 siswa (30%).

4) Aspek Kesesuaian Materi

Aspek kesesuaian materi sama halnya dengan aspek kebahasaan yang terdiri dari 2 butir pernyataan, sehingga didapatkan skor tertinggi 8 dan skor terendah adalah 4. Hasil perhitungan penilaian untuk aspek kesesuaian materi media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* dapat dilihat pada tabel 18.

Tabel 18. Kriteria Kelayakan Media pada Aspek Kesesuaian Materi

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori Hasil
Sangat Setuju	$X \geq 6,4$	7	70%	Sangat Layak
Setuju	$6,4 > X \geq 4,8$	3	30%	Layak
Kurang Setuju	$4,8 > X \geq 3,2$	0	0%	Tidak Layak
Sangat Tidak Setuju	$X < 3,2$	0	0%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel 18 dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berdasarkan aspek

kesesuaian materi, siswa sangat setuju (sangat layak) sebanyak 7 siswa (70%) dan kategori setuju (layak) sebanyak 3 siswa (30%).

5) Aspek Sajian

Aspek sajian sama halnya dengan aspek sajian yang terdiri dari 2 butir pernyataan, sehingga didapatkan skor tertinggi 8 dan skor terendah adalah 4. Hasil perhitungan penilaian untuk aspek fungsi dan manfaat media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* dapat dilihat pada tabel 19.

Tabel 19. Kriteria Kelayakan Media pada Aspek Sajian

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori Hasil
Sangat Setuju	$X \geq 9,6$	9	90%	Sangat Layak
Setuju	$9,6 > X \geq 7,2$	1	10%	Layak
Kurang Setuju	$7,2 > X \geq 4,8$	0	0%	Tidak Layak
Sangat Tidak Setuju	$X < 4,8$	0	0%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel 19 diatas dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berdasarkan aspek sajian, siswa sangat setuju (sangat layak) sebanyak 9 siswa (90%) dan kategori setuju (layak) sebanyak 1 siswa (10%).

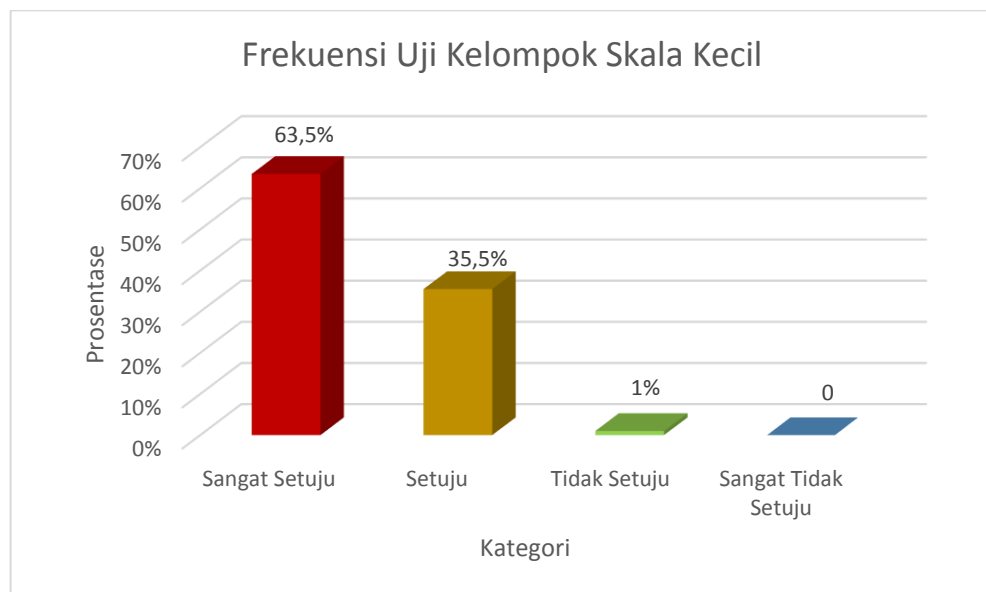
6) Aspek Keseluruhan Pada Uji Coba Kelompok Kecil dan Revisi

Hasil dari uji coba kelompok skala kecil diperoleh skor tertinggi 80, skor terendah 20, dan rata-rata keseluruhan sebesar 72,5. Tanggapan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* oleh siswa pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 20.

Tabel 20. Kriteria Kelayakan Media pada Aspek Keseluruhan

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori Hasil
Sangat Setuju	$X \geq 64$	6	63,5%	Sangat Layak
Setuju	$64 > X \geq 48$	4	35,5%	Layak
Kurang Setuju	$48 > X \geq 32$	0	1%	Tidak Layak
Sangat Tidak Setuju	$X < 32$	0	0%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel 20 diatas dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berdasarkan aspek keseluruhan, siswa sangat setuju (sangat layak) sebanyak 6 siswa (63,5%) dan kategori setuju (layak) sebanyak 4 siswa (35,5%). Hasil uji coba skala kecil media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* dapat dilihat lebih jelas pada gambar 08.



Gambar 08. Histogram Distribusi Frekuensi Uji Coba Kelompok Skala Kecil

Berdasarkan gambar 08 dapat diketahui bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berdasarkan tanggapan dari siswa, sangat setuju memiliki prosentase sebesar 63,5%, setuju sebesar 35,5%, dan tidak setuju sebesar 1%. Skor rerata keseluruhan responden adalah 72,5, apabila dilihat pada tabel kriteria kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* pada uji coba lapangan kecil maka dengan nilai rerata tersebut diketahui bahwa nilai tersebut berada pada > 64 atau dalam kategori sangat layak (Sangat Setuju).

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi*, secara keseluruhan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran *Embroidery* bagi siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta dengan melakukan beberapa revisi. Revisi dilakukan pada produk serta pada butir-butir instrumen yang dinilai, diketahui hasil dari uji kelompok kecil ini terdapat 2 butir pernyataan yang dianggap tidak valid / gugur. Sehingga butir pernyataan yang tidak valid, tidak akan digunakan kembali pada uji coba lapangan skala besar. Sedangkan dari perhitungan dengan menggunakan SPSS.22 dari 18 butir pernyataan tidak ada yang gugur dan dinyatakan valid.

c. Uji Lapangan Skala Besar

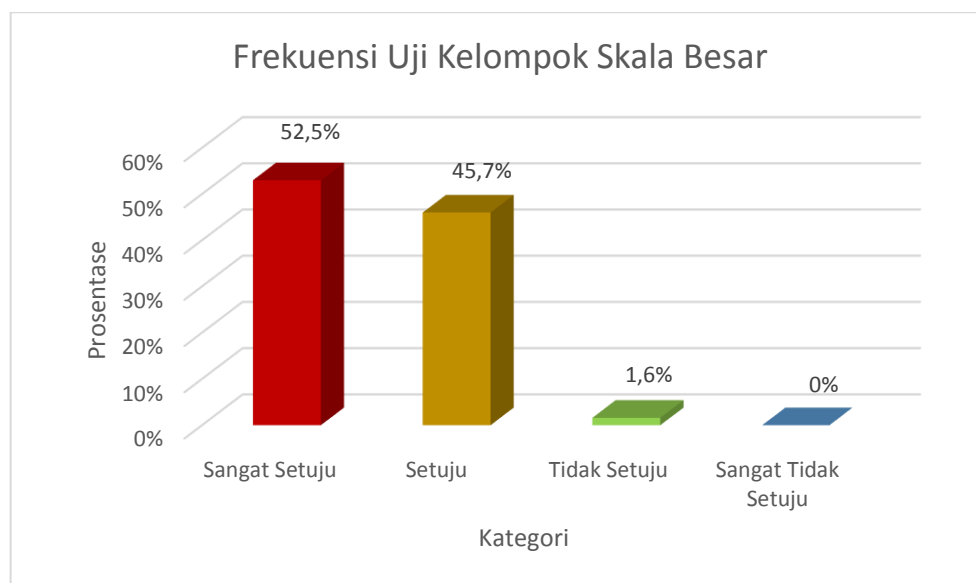
Uji coba lapangan skala besar dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi*. Uji coba lapangan skala besar dilakukan pada 30 siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro yang dipilih secara acak / *random sampling*. Pengumpulan data menggunakan

angket yang terdiri dari 18 butir pernyataan. Penilaian menggunakan skala *Likert* dengan alternatif jawaban “ Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju” dan ”Sangat Tidak Setuju”. Berdasarkan hasil uji coba lapangan skala besar pada siswa kemudian dianalisis menggunakan skala *Likert* dengan rentang skor 1 sampai 4, sehingga diperoleh skor tertinggi $18 \times 4 = 72$, skor terendah $18 \times 1 = 18$. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 21.

Tabel 21. Hasil Uji Coba Skala Besar

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori Hasil
Sangat Setuju	$X \geq 57,6$	16	52,5%	Sangat Layak
Setuju	$57,6 > X \geq 43,2$	14	45,7%	Layak
Kurang Setuju	$43,2 > X \geq 28,8$	0	1,6%	Tidak Layak
Sangat Tidak Setuju	$X < 28,8$	0	0%	Sangat Tidak Layak

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* pada uji coba lapangan skala besar oleh siswa , dapat dilihat pada histogram pada gambar 09.



Gambar 09. Histogram Distribusi Frekuensi Uji Coba Kelompok Skala Besar

Berdasarkan hasil uji coba lapangan skala besar secara keseluruhan, media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* memiliki hasil presentase kategori sangat setuju sebesar 45,7%, kategori setuju 52,5%, dan kategori tidak setuju 1,6%. Skor rerata keseluruhan responden adalah 61,9, dan apabila dilihat pada tabel maka nilai tersebut berada pada $> 57,6$ sehingga termasuk dalam kategori sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* secara aspek keseluruhan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran membuat tusuk hias bagi siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* Layak Digunakan Sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan model pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagrajan (dalam Endang Mulyatiningsih, 2011:180) model pengembangan 4D terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Disseminate*). Tahap pertama pendefinisian (*Define*) diawali dengan analisis awal, analisis awal ini dilakukan dengan observasi serta wawancara dengan guru. Hasil dari wawancara diketahui bahwa pada proses pembelajaran membuat tusuk hias dibutuhkan media pembelajaran yang menarik serta memudahkan pemahaman siswa. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang kurang memahami langkah-langkah membuat tusuk hias yang telah diajarkan oleh Guru.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, proses pembelajaran membuat tusuk hias dilakukan dengan cara menjelaskan teori terlebih dahulu kepada siswa. Selanjutnya Guru memberikan contoh praktik membuat tusuk hias secara demonstrasi dengan melihat pada *jobsheet* yang ada. Akan tetapi *jobsheet* yang disediakan Guru belum dapat menampilkan langkah-langkah membuat tusuk hias secara lebih jelas, menarik dan masih berwarna hitam putih. Sehingga siswa sulit untuk memahami langkah-langkah membuat tusuk hias.

Sebenarnya di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta sudah memiliki perangkat IT berupa *LCD* dan monitor, yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Akan tetapi perangkat IT di sekolah tersebut belum dimanfaatkan Guru untuk sebuah media pembelajaran yang menarik serta membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi dalam proses pembelajaran, dimana di dalamnya terdapat pesan dari pendidik kepada siswa, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh penerima pesan (Dina Indriana, 2011: 15).

Media pembelajaran yang menarik, mampu menampilkan gambar, suara dan video membuat tusuk hias perlu dikembangkan. Adanya pengembangan media pembelajaran membuat tusuk hias ini diharapkan mampu menarik perhatian, memudahkan pemahaman siswa terhadap langkah-langkah membuat tusuk hias, dan memaksimalkan pencapaian kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran

Tahap selanjutnya ialah tahap perancangan (Design), dalam tahap ini meliputi pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan juga karakteristik siswa, kemudian penyusunan garis besar isi media, mendesain isi

materi dan yang terakhir pembuatan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi membuat tusuk hias serta karakteristik siswa, ialah media yang menarik dan dapat memudahkan pemahaman siswa. Media pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi, aplikasi Prezi merupakan aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dalam hal merangsang perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga tercapai tujuan dari proses pembelajaran dengan baik (Daryanto, 2010: 52-53). Aplikasi Prezi ini tepat digunakan dalam proses pembelajaran membuat tusuk hias. Aplikasi Prezi dapat menampilkan gambar, suara dan video langkah-langkah membuat tusuk hias, sehingga media pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi ini tepat digunakan dalam proses pembelajaran, menarik dan memudahkan pemahaman siswa. Isi media pembelajaran membuat macan-macam tusuk hias menggunakan aplikasi Prezi disesuaikan dengan materi yang ada di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.

Setelah tahap perancangan produk kemudian dilanjutkan menuju tahap pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan validasi instrumen terlebih dahulu pada ahli media dan ahli materi, validasi ini untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan sudah valid dan layak digunakan, atau perlu dilakukan revisi. Setelah proses validasi instrumen selesai, produk media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* di uji kelayakannya oleh ahli materi dan juga ahli media. Berdasarkan masukan dari para ahli media dan ahli materi media yang direvisi hingga para ahli menyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya produk pengembangan media pembelajaran yang telah divalidasi kemudian diuji cobakan pada kelompok kecil dan direvisi terlebih dahulu

sesuai dengan tanggapan siswa, sehingga dapat digunakan dalam uji coba lapangan skala besar dan menghasilkan produk media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi*.

Tahap terakhir ialah tahap penyebaran, media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* yang telah dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran dapat dipublikasikan secara terbatas. Publikasi produk dilakukan dengan mendistribusikan dan memberikan media pembelajaran kepada sekolah SMK Diponegoro Depok Yogyakarta untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dalam bentuk keping CD / master *flashdisk*.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Membuat tusuk hias menggunakan Aplikasi *Prezi*

Kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* diperoleh berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar, berikut penjabarannya :

a. Ahli Media

Berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* ditinjau dari 2 ahli media, skor keseluruhan dengan nilai rata rata , termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas walaupun perlu dilakukan perbaikan dalam pembuatan media pembelajaran terlebih dahulu.

b. Ahli Materi

Hasil kriteria kelayakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* ditinjau dari 2 ahli media, skor keseluruhan dengan nilai

rata rata, termasuk dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran di kelas walaupun perlu dilakukan perbaikan dalam pembuatan media pembelajaran terlebih dahulu sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10 siswa dengan jumlah keseluruhan 20 butir pernyataan. Aspek yang dinilai pada uji coba kelompok kecil terdiri dari aspek tujuan dan manfaat, kualitas teknis, kebahasaan, kesesuaian materi dan sajian. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diketahui bahwa rata-rata skor keseluruhan adalah 72,5. Nilai tersebut apabila dilihat pada tabel uji coba kelayakan kecil termasuk dalam kategori sangat layak yang dicapai oleh 10 siswa (63,5%). Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran membuat tusuk hias sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, walaupun harus dilakukan revisi terlebih dahulu agar sesuai dengan saran dan tanggapan siswa .

d. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 30 siswa dengan jumlah keseluruhan 18 butir pernyataan valid. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diketahui bahwa rata-rata skor keseluruhan adalah 61,9. Nilai tersebut apabila dilihat pada tabel uji coba kelayakan kecil termasuk dalam kategori sangat layak yang dicapai oleh 30 siswa (52,5%). Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran membuat tusuk hias sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

C. Kajian Produk

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta. Pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* ini berisi tentang materi membuat tusuk hias mulai dari pengertian, pengenalan alat dan bahan untuk membuat tusuk hias, gambar langkah-langkah membuat tusuk hias, contoh gambar pengaplikasian tusuk hias dasar diantaranya : tusuk jelujur, tusuk tikam jejak, tusuk tangkai, tusuk rantai, tusuk rantai terbuka, tusuk feston, tusuk silang, tusuk flanel, tusuk pipih, tusuk duri ikan, tusuk buhul, tusuk chevron, dan tusuk terawang. Terdapat contoh gambar pengaplikasian masing-masing tusuk hias dasar pada sulaman bebas, serta video langkah-langkah untuk membuat tusuk hias menggunakan tusuk hias dasar. Adapun kelebihan serta kekurangan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* antara lain sebagai berikut :

1) Kelebihan

- a) Terdapat berbagai macam contoh gambar hasil dari teknik membuat tusuk hias, serta gambar langkah-langkah yang menarik siswa untuk memahami konsep membuat tusuk hias.
- b) Media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* ini didalamnya terdapat video-video dengan narasi yang menjelaskan langkah-langkah membuat tusuk hias, sehingga siswa secara langsung dapat melihat proses membuat tusuk hias pada waktu yang bersamaan, dan mudah memahami langkah-langkah membuat tusuk hias yang benar.

- c) Media pembelajaran ini selain dapat dioperasikan melalui komputer, bisa juga dioperasikan melalui *smartphone*. Sehingga siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* ini.
- d) Media pembelajaran ini bersifat menarik karena memiliki desain yang menarik, komposisi warna yang tepat, serta memiliki beberapa *background* musik ketika video diputar. Selain itu contoh gambar dari hasil teknik membuat tusuk hias dapat meningkatkan motivasi siswa untuk dapat berkresi lebih kreatif terhadap hasil sulamannya.

2) Kekurangan

- a) Proses pembuatan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* harus terhubung dengan internet, sehingga ketika tidak ada koneksi internet, proses pembuatannya menjadi tertunda.
- b) Media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* ini belum tentu bisa diinstal pada beberapa perangkat tertentu seperti komputer maupun *laptop*. Akan tetapi karena media pembelajaran ini langsung terhubung dengan internet, siapa saja dapat mengaksesnya secara gratis.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Hasil dari penelitian ini adalah berupa media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* untuk peserta didik kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta. Model pengembangan yang digunakan mengikuti prosedur pengembangan 4D, adapun tahap-tahap pengembangan 4D terdiri dari tahap: *Define* (pendefinisian), Tahap *Design* (perancangan), Tahap *Develop* (pengembangan), dan terakhir tahap *Disseminate* (penyebaran). Hasil dari produk media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* berisi mengenai materi membuat tusuk hias, alat dan bahan untuk membuat tusuk hias, rangkuman, dan soal untuk melatih ingatan serta praktik peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Penilaian kelayakan media pembelajaran ditinjau dari segi media dan juga materi, dimana masing-masing penilaian dilakukan oleh para ahli, dan guru pengampu mata pelajaran membuat tusuk hias. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran ditinjau dari penilai lain oleh ahli media termasuk dalam kategori Sangat Layak digunakan dengan hasil rerata 3,47, sehingga media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil penilaian kelayakan media dari ahli materi termasuk dalam kategori Layak digunakan dengan hasil rerata 3,22 , sehingga isi materi pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi Prezi dinyatakan layak dan sesuai dengan materi yang ada di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.

B. Keterbatasan Produk

Hasil akhir produk penelitian ini berupa media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* untuk peserta didik kelas X di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* ini memiliki keterbatasan pada ruang penyimpanan yang terlalu besar, karena di dalam media pembelajaran ini terdapat banyak gambar serta video langkah-langkah membuat tusuk hias dengan resolusi yang tinggi. Maka perlu ruang penyimpanan yang besar untuk menyimpan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* ini.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk pengembangan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* sebaiknya dikembangkan dalam :

1. Media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* dapat memuat semua materi mata pelajaran Menghias Busana
2. Media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* dapat dikembangkan menggunakan aplikasi *Prezi Next*. Dimana aplikasi *Prezi Next*

merupakan aplikasi terbaru dari *Prezi* yang memiliki fasilitas serta fitur lebih banyak dan lengkap.

D. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan ini, saran-saran yang dapat diberikan sesuai dengan hasil penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagi Guru

Media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi* ini sebaiknya diaplikasikan oleh Guru untuk proses pembelajaran, karena telah melalui proses studi pendahuluan, validasi oleh para ahli media dan materi, serta melalui uji coba kelompok skala kecil maupun skala besar.

2. Bagi Sekolah

Di harapkan dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, guna mendukung kegiatan belajar mengajar menggunakan multimedia interaktif. Khususnya untuk koneksi internet, karena media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* ini hanya dapat diakses dengan menggunakan internet ketika proses pembuatan isi dari media tersebut.

3. Bagi Peneliti

Dapat melakukan pengembangan mengenai media pembelajaran ketahap lanjutan sampai pada tahap uji coba efektifitas media terhadap proses pembelajaran. Sehingga dapat mengetahui efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.J. Boesra. (2005). *Teknik Dasar Menyulam untuk Pemula*. Tangerang: Agromedia Pustaka
- Anas Sudijono. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Andrian Rosadi. (2012). Media Presentasi *Prezi*. Diakses dari <http://teknologi.kompasiana.com/> pada tanggal 24 Februari 2017. Pukul 09.00
- Arsyad Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. cetakan ke-15. Jakarta : Rajawali Pers
- Bekti Wulandari, dkk (2015). *Pengembangan Trainer Equalizer Grafis dan parametris sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Sistem Audio. Jurnal Pendidikan teknologi dan kejuruan*. Vol. 22, No. 4 : 376
- Brian E. Perron dan Alyson G. Stearns. (2010). *A Review of A Presentation Technology: Prezi. Journal of Research on Social Work Practice*.
- Asri Sri Hastutie. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Rineka Cipta
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Cennamo, K. And Kalk, D. (2005). *Real World Instructional Design*. Canada: Thomson Learning, Inc
- Chee, T.S. & Wong. A.F.L. (2003). *Teaching and learning with technology*. Singapore: Prentice Hall.
- Chytra Mahanani. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana dengan Teknik Sulam Pita pada Busana Dalam Bentuk Macromedia Flash di SMK Pius X Magelang*. Skripsi FT UNY.
- Daryanto . (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- David Haris. (2011). *Journal of Hospitality, Leisure, Sport, and Tourism Education. Presentation Pedagogical Constraints and Potentials* (Volume. 10 Nomor 01). Halaman 79. Diakses Minggu, 9 Februari 2014. Pukul 10.00 WIB.
- Depdiknas. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum.
- Desri Puspita Sari (2013), *Efektivitas Penggunaan Multimedia Prezi dalam Pembelajaran Ketrampilan Menulis Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas XI N 1 Depok Yogyakarta*. Skripsi FBS UNY.

- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss.
- Dwi Asih Rahayu. (2013) *Multimedia Interaktif*. . Diakses dari <http://www.multimedaiinteraktif.com> pada tanggal 17 Maret 2017. Pukul 19.00
- Dyah Listiyani. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multiedia Prezi Dekstop untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Skripsi FTIK UIN Malan
- Edy Sutrisno. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: Kencan
- Elisa Wulandarai. (2014). *Pengembangan Desain Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Prezi pada Standar Kompetensi Korespondensi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran*. Skripsi FIS UN
- Embi, Muhammad. (2011). *Aplikasi Web 2.0 Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Selangor: Universitas Kebangsaan Selangor.
- Endang Mulyaningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Jogjakarta : Alfa Beta
- Enny Zuhni. (2013). *Membuat Hiasan pada Busana dengan Teknik Sulaman*. Diakses dari <http://www.slideserve.com> pada tanggal 17 Maret 2017. Pukul 19.00
- Ernawati, dkk. (2008). *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- H. Rayandra Asyar (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta
- Hamid. (1995). *Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Jakarta: Yudistir
- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya
- Hujair A.H. Sanaky. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Kaukaba. Yogyakarta.
- Mardapi, Djemari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Jogjakarta: Mitra Ghalia Indonesia
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Telekomunikasi*. Bandung. Alfabeta
- Nandang Subarnas (2006). *Terampil Berkreasi*. Bandung : Grafindo Media Pratama
- Niluh Ayu (2011). *Sulaman*. Diakses dari <https://www.scribd.com/doc/SULAMAN> pada tanggal 24 Juni 2017. Pukul 19.00
- Oemar Hamalik. (2002). *Media Pendidikan*. Bandung: Aditya Bakti

- W. Roesbani Pulukadang. (1982). *Ketrampilan Menghias Kain*. Bandung : Angkasa.
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alvabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alvabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sukoco, dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan*. Jurnal Pendidikan teknologi dan kejuruan. Vol. 22, No. 2 : 221
- Rendra Drago (2011). *Membuat Jenis-jenis Tusuk Hias*. Jakarta
- Rudi Susilana, Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyitno, dkk. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK* . Vol. 23, No. 1 : 10
- Todd Clarke. (2012). *The Zooming Presentation*. Halaman 1. Diakses Minggu, 15 Januari 2017. Pukul 10.00 WIB
- Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta
- Wina Sanjaya. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yossi Yulkarnaen (2009). *Kreasi Cantik Sulam Kombinasi*. Jakarta : Kriya Pustaka
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : GPPress Group

LAMPIRAN 1

HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA

PEDOMAN OBSERVASI
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MEMBUAT TUSUK HIAS DI SMK DIPONEGORO DEPOK

A. Tujuan Observasi :

Tujuan dari observasi ini ialah untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran membuat tusuk hias, sehingga dapat diketahui tujuan serta perhatian yang akan dijadikan sebagai topik pembelajaran. Sementara dalam observasi ini lebih difokuskan pada penggunaan media dalam proses pembelajaran.

B. Tabel Aspek yang Diamati :

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan Media			
	a. Papan tulis			
	b. Buku / modul			
	c. Gambar / chart			
	d. Hand out			
	e. Job sheet			
	f. Transparasi			
	g. LCD / komputer			
	h. Lain-lain			
2.	Penggunaan Metode			
	a. Ceramah			
	b. Tanya jawab			
	c. Diskusi			
	d. Demonstrasi			
	e. Kerja kelompok			
	f. Pemberian tugas			
	g. Eksperimen			
3.	Sikap Peserta Didik			
	a. Pasif			
	b. Aktif			

PEDOMAN WAWANCARA

ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MEMBUAT TUSUK HIAS DI SMK DIPONEGORO DEPOK

A. Tujuan Observasi :

Tujuan dari observasi ini ialah untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran membuat tusuk hias, sehingga dapat diketahui tujuan serta perhatian yang akan dijadikan sebagai topik pembelajaran. Sementara dalam observasi ini lebih difokuskan pada penggunaan media dalam proses pembelajaran.

B. Pertanyaan untuk Wawancara :

1. Apa saja kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran membuat tusuk hias?
2. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran membuat tusuk hias?
3. Bagaimana proses pembelajaran membuat tusuk hias saat menggunakan media yang ada?
4. Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran membuat tusuk hias?
5. Apakah sarana dan prasarana yang ada sudah digunakan untuk mendukung proses pembelajaran?

ANALISIS WAWANCARA
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MEMBUAT TUSUK HIASDI SMK DIPONEGORO DEPOK

Wawancara dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : 23 Desember 2016
Waktu : 10.00
Tempat : Ruang guru SMK Diponegoro Depok
Alamat : Komplek Pondok Pesantren Diponegoro Sembego,
Depok, Maguwoharjo, Sleman, kabupaten Sleman,
daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Hasil wawancara secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Apa saja kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran membuat tusuk hias?
Jawab : Yang diharapkan peserta didik dapat menguasai teori mengenai menghias busana dengan teknik menyulam menggunakan macam-macam tusuk hias. Selain itu hal yang terpenting ialah peserta didik dapat memahami dan mempraktikan langkah-langkah pembuatan macam-macam tusuk hias dengan baik dan benar.
2. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran membuat tusuk hias?
Jawab : Disini guru mempraktikan langkah-langkah membuat tusuk hias dengan cara demonstrasi, dan menggunakan job sheet. Akan tetapi karena jumlah guru yang jumlahnya terbatas, sementara peserta didiknya lebih banyak, sehingga guru tidak dapat mendampingi peserta didik secara penuh dalam melakukan langkah-langkah membuat tusuk hias. Sementara langkah-langkah yang terdapat pada *jobsheet* yang ada susah untuk dipahami peserta didi, sehingga hasil praktik yang dikerjakan tidak selesai.
3. Bagaimana proses pembelajaran membuat tusuk hias saat menggunakan media yang ada?
Jawab : Menggunakan cara demonstrasi sehingga guru tidak dapat mendampingi peserta didik secara penuh karena harus bergiliran dari satu

kelompok kecil ke kelompok kecil lainnya. Sementara dengan *jobsheet* yang susah dipahami peserta didik, menyebabkan peserta didik mudah mengantuk ataupun sibuk mengobrol dengan temannya.

4. Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran membuat tusuk hias?

Jawab : Peserta didik mengalami kesulitan karena banyak peserta didik belum terlalu memahami langkah-langkah membuat tusuk hias dan sering lupa terhadap langkah-langkah membuat tusuk hias menggunakan berbagai macam tusuk hias dasar.

5. Apakah sarana dan prasarana yang ada sudah digunakan untuk mendukung proses pembelajaran?

Jawab : Sarana dan prasarana yang ada disekolah sebenarnya sudah cukup lengkap, akan tetapi belum digunakan secara optimal untuk membantu proses pembelajaran yang berlangsung. Sehingga diharapkan dengan mengoptimalkan sarana dan prasarana disekolah.

ANALISIS WAWANCARA

ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MEMBUAT TUSUK HIAS DI SMK DIPONEGORO DEPOK

Wawancara dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : 23 Desember 2016

Waktu : 10.00

Tempat : Ruang guru SMK Diponegoro Depok

Alamat : Komplek Pondok Pesantren Diponegoro Sembego,
 Depok, Maguwoharjo, Sleman, kabupaten Sleman,
 daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Hasil observasi adalah sebagai berikut :

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan Media			
	a. Papa tulis	√		
	b. Buku / modul	√		
	c. Gambar / chart		√	
	d. Hand out		√	
	e. Job sheet	√		
	f. Transparasi		√	
	g. LCD / komputer	√		
	h. Lain-lain			
2.	Penggunaan Metode		√	
	a. Ceramah	√		
	b. Tanya jawab	√		
	c. Diskusi	√		
	d. Demonstrasi	√		
	e. Kerja kelompok	√		
	f. Pemberian tugas	√		
	g. Eksperimen		√	
3.	Sikap Peserta Didik			
	a. Pasif	√		
	b. Aktif		√	

LAMPIRAN 2

SILABUS DAN RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

MEMBUAT HIASAN PADA BUSANA

Sekolah	: SMK Diponegoro Depok
Bidang Keahlian	: Tata Busana
Mata Pelajaran	: Membuat Hiasan Pada Busana
Kelas/ Semester	: X/ 2
Waktu	: 3 x @ 45 menit

I. STANDAR KOMPETENSI

Membuat Hiasan Pada Busana Dengan Teknik sulaman benang

II. KOMPETENSI DASAR

Membuat hiasan busana dengan teknik sulaman dengan tusuk hias dasar

III. INDIKATOR

a. Kognitif

1. Produk
 - a) Mendiskripsikan teknik sulaman dengan tusuk hias dasar
 - b) Mendiskripsikan bahan utama, benang, tusuk hias dasar, dan alat
 - c) Memilih bahan utama benang, tusuk hias dasar dan alat
2. Proses
 - a) Menjelaskan pengertian sulaman dengan tusuk hias dasar
 - b) Menjelaskan macam-macam tusuk hias dasar
 - c) Menjelaskan cara mengerjakan macam-macam tusuk hias dasar

b. Psikomotor

1. Melakukan penciptaan sulaman dengan tusuk hias dasar pada fragmen
2. Melakukan pemindahan motif pada fragmen bahan utama
3. Melakukan pemilihan tusuk hias dasar yang sesuai dengan bentuk pola / motif pada fragmen
4. Melakukan pengerjaan sulaman dengan tusuk hias dasar yang telah dipilih
5. Melakukan penyempurnaan atau Finishing

c. Afektif

1. Mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi :
 - a) Teliti
 - b) Cermat
 - c) Sabar
 - d) Bertanggung jawab
 - e) Kebersihan
 - f) Kerapihan
 - g) Rasa Keindahan
2. Mengembangkan ketrampilan sosial, meliputi:
 - a) Bertanya.
 - b) Menyumbang ide atau berpendapat.
 - c) Menjadi pendengar yang baik.
 - d) Berkomunikasi.
 - e) Bekerjasama

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

a. Kognitif

1. Produk

- a) Setelah mendapatkan penjelasan dari guru, siswa dapat mendeskripsikan pengertian teknik sulaman dengan menggunakan macam-macam tusuk hias dasar secara benar dengan mengerjakan soal terkait, sesuai kunci jawaban
- b) Setelah mendapatkan penjelasan dari guru, siswa dapat mendeskripsikan bahan utama, motif, benang, tusuk hias dan alat dan teknik sulaman sulaman dengan menggunakan macam-macam tusuk hias dasar secara benar dengan mengerjakan soal terkait di LP1: produk, sesuai kunci jawaban
- c) Setelah melihat berbagai contoh bahan, benang, tusuk hias dan alat yang ditunjukkan oleh guru, siswa dapat menjelaskan cara pemilihan bahan utama benang, tusuk hias dan alat dan teknik sulaman bebas secara benar dengan mengerjakan soal terkait LP1: produk, sesuai kunci jawaban.
- d) Setelah melihat berbagai contoh macam-macam tusuk hias dasar, ditunjukkan oleh guru, siswa dapat menyebutkan macam-macam tusuk hias dasar secara benar dengan mengerjakan soal terkait LP1: produk, sesuai kunci jawaban.
- e) Setelah melihat berbagai contoh penerapan / pengaplikasian sulaman dengan menggunakan macam-macam tusuk hias dasar,

ditunjukkan oleh guru, siswa dapat menganalisis macam-macam tusuk hias dasar secara benar dengan mengerjakan soal terkait LP1: produk, sesuai kunci jawaban.

b. Proses

1. Setelah ditayangkan media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi *Prezi* mengenai alat dan bahan untuk menyulam, siswa dapat menyiapkan alat dan bahan untuk menyulam untuk membuat macam-macam tusuk hias pada fragmen
2. Setelah ditayangkan media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi *Prezi* mengenai macam-macam tusuk hias dasar, siswa dapat menguraikan langkah-langkah membuat macam-macam tusuk hias pada fragmen dengan teknik menyulam
3. Setelah ditayangkan media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi *Prezi* mengenai macam-macam tusuk hias dasar, siswa dapat membuat sulaman menggunakan macam-macam tusuk hias dasar pada fragmen dengan teknik menyulam

c. Psikomotor

1. Ditunjukkan contoh video, dan gambar kerja desain motif atau pola. Siswa dapat membuat/mencipta desain/pola hiasan busana dengan teknik sulaman menggunakan tusuk hias dasar di atas kertas transparan (bread paper/ karkir/ kertas minyak)
2. Ditunjukkan teknik merancang bahan untuk benda yang akan dibuat, siswa dapat meletakkan pola desain struktur di atas bahan utama
3. Ditunjukkan gambar fragmen pembuatan tusuk hias dasar, siswa dapat memilih macam-macam tusuk hias dasar untuk sulaman sesuai dengan rancangan desain motif hiasannya

d. Afektif

1. Karakter.
Terlibat dalam proses belajar mengajar berpusat pada siswa, setidaknya siswa dinilai pengamat membuat kemajuan dalam menunjukkan perilaku berkarakter meliputi: teliti, cermat, sabar, bertanggung jawab, kebersihan, kerapian, dan keindahan
2. Keterampilan Sosial
Terlibat dalam proses belajar mengajar berpusat pada siswa, paling tidak siswa dinilai pengamat membuat kemajuan dalam menunjukkan ketrampilan sosial bertanya, menyumbang ide atau berpendapat, menjadi pendengar yang baik, berkomunikasi dan bekerjasama, sesuai

V. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : Model Pembelajaran Langsung (MPL)
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, demonstrasi, penugasan.

VI. BAHAN

Kain tenunan jarang yang bertekstur halus dan tidak bercorak, benang hias mouline atau mutiara/ parel DMC.

VII. ALAT:

1. Komputer / *Laptop*
2. Ram/ ring/ pembedangan
3. Jarum tangan yang runcing
4. Gunting
5. Penarik benang/ mata nenek
6. Seterika
7. Pengukur (meteran/ penggaris)

VIII. BERBASIS ICT/ INTERNET

Browsing dan download internet

IX. PROSES BELAJAR MENGAJA

A. Pendahuluan

No.	Kegiatan	Penilaian oleh pengamat			
		1	2	3	4
1.	Memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan hiasan pada busana dengan berbantuan media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi Prezi				
2.	Menginformasikan tujuan pembelajaran membuat hiasan pada busana dengan teknik sulaman menggunakan macam-macam tusuk hias dasar, yang meliputi pengertian , bahan utama, benang hias, tusuk-tusuk hias dasar, teknik dan langkah-langkah mengerjakan				

B. Inti

No.	Kegiatan	Penilaian oleh pengamat			
		1	2	3	4
	Pengertian , bahan utama, benang hias, tusuk-tusuk hias dasar, teknik dan langkah-langkah mengerjakan .				
1	Menjelaskan pengertian teknik menyulam				
2	Menjelaskan pengertian tusuk hias dasar				
3	Menjelaskan karakteristik bahan utama untuk mengerjakan sulaman menggunakan macam-macam tusuk hias dasar				
4	Menjelaskan penciptaan desain motif / pola untuk teknik sulaman menggunakan macam-macam tusuk hias dasar				
5	Menjelaskan jenis benang yang digunakan untuk mengerjakan teknik sulaman menggunakan macam-macam tusuk hias dasar				
6	Menjelaskan macam-macam jenis tusuk hias dasar yang digunakan untuk mengerjakan teknik sulaman pada fragmen				
7	Menjelaskan cara mengerjakan sulaman pada fragmen				
	Prosedur membuat tusuk hias dasar pada fragmen				
8	Menjelaskan cara penciptaan desain motif / pola hiasan busana pada fragmen dengan teknik sulaman				
9	Menayangkan media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> kepada siswa mengenai gambar, fragmen serta video langkah-langkah membuat sulaman menggunakan macam-macam tusuk hias dasar				
10	Mengecek pemahaman siswa satu persatu dalam mencipta desain motif hiasan pola pada fragmen dengan teknik sulaman				

	Menayangkan serta menjelaskan cara memindahkan desain motif hiasan / pola pada fragmen				
11	Mendemonstrasikan serta menayangkan video cara memindahkan desain motif / pola di atas bahan utama				
12	Menayangkan dan membimbing siswa satu persatu dalam memindahkan desain motif / pola di atas bahan utama				
	Menjelaskan cara memulai dan mengakhiri sulaman (fase 1 MPL)				
13	Menayangkan media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> kepada siswa mengenai gambar, fragmen serta video langkah-langkah membuat sulaman menggunakan macam-macam tusuk hias dasar				
14	Membimbing siswa cara memulai dan mengakhiri sulaman				
15	Mengecek pemahaman siswa satu persatu dalam cara memulai dan mengakhiri sulaman				
	Menjelaskan cara mengerjakan teknik sulaman menggunakan macam-macam tusuk hias dasar				
16	Menayangkan media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> kepada siswa mengenai gambar, fragmen serta video langkah-langkah membuat sulaman menggunakan macam-macam tusuk hias dasar				
17	Membimbing siswa satu persatu dalam mengerjakan langkah-langkah menyulam menggunakan macam-macam tusuk hias dasar				
18	Mengecek pemahaman siswa satu persatu langkah-langkah menyulam menggunakan macam-macam tusuk hias dasar				

C. Penutup

No.	Kegiatan	Penilaian oleh pengamat			
		1	2	3	4
1	Bersama siswa merangkum pelajaran dengan cara menjelaskan pengertian, karakteristik bahan/ kain , desain motif / pola, jeni dan warna benang, , tusuk hias dasar dan teknik mengerjakan sulaman. Serta memaknai kesulitan-kesulitan pada prosedur membuat macam-macam tusuk hias dasar pada fragmen				
2	Menginformasikan pertemuan berikutnya mempelajari tentang membuat hiasan pada busana				

X. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Internet
2. Buku / modul

XI. DAFTAR PUSTAKA

- A.J. Boesra.(2005). *Teknik Dasar Menyulam untuk Pemula*. Tangerang: Agromedia Pustaka.
- Widjiningsih: 1982, *Disain Hiasan Busana dab Lenan Rumah Tangga*, Yogyakarta IKIP Yogyakarta.
- Hamid. (1995). *Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Jakarta: Yudistir

SILABUS PEMBELAJARAN

NAMA SEKOLAH : SMK DEPOK DIPONEGORO
MATA PELAJARAN : KOPETENSI KEJURUAN
KELAS/ SEMESTER : X/1,2
KOPETENSI KEAHLIAN : BUSANA BUTIK
STANDAR KOMPETENSI : MEMBUAT HIASAN BUSANA (EMBROIDERY)
KODE KOMPETENSI : 103.KK.08
ALOKASI WAKTU : 72 jam @ 45 menit

Kopetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
					TM Tatap Muka (Teori)	PS Praktik di sekolah	PI Praktik di DU/DI	
103.KK.08.01. Mengidentifikasi hiasan busana	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengidentifikasi tempat dan alat dengan cermat Mampu membedakan jenis dan fungsi alat menghias busana Mampu menyebutkan dan memilih bahan yang sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> Syarat tempat dan alat kerja Jenis dan fungsi alat menghias busana Macam-macam bahan untuk menghias busana Macam-macam tusuk dasar 	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan tempat kerja dan alat dengan cermat Pengertian alat dan fungsi alat menghias busana Pengertian tekstur, warna, dan corak bahan Mendiskusikan macam-macam 	<ul style="list-style-type: none"> Test tertulis/ Test lisan/ Tugas Test tertulis/ Test lisan/ Tugas Test tertulis/ Test lisan/ Tugas 	6	15(2)		<ul style="list-style-type: none"> Sulaman Klasik, 2007, Mariam AbuBakar, Selangor Malaysia, Alat 21 Sendirian Berhard. Desain Sulaman Busana, 1979, Dra Atisah Sipohelut dan Tri Retno Handoyo, Depdikbud, Jakarta.

	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyebutkan macam-macam tusuk dasar 		tusuk, fungsi tusuk dasar, guna tusuk dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Test tertulis/ Test lisan/ Tugas 				
03.KK.08.02. Membuat hiasan pada kain atau busana	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu membuat macam-macam tusuk dasar pada kain • Mampu membuat macam-macam sulaman berwarna pada kain polos • Mampu membuat sulaman putih pada kain polos 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam tusuk dasar: <ul style="list-style-type: none"> - Tusuk jelujur - Tusuk tikam jejak - Tusuk tangkai - Tusuk rantai - Tusuk rantai terbuka - Tusuk festoon - Tusuk silang - Tusuk flannel - Tusuk duri ikan - Tusuk buhul - Tusuk chefron - Tusuk terawang • Membuat macam-macam sulaman berwarna pada kain polos: <ul style="list-style-type: none"> - Sulaman fantasi - Melekatkan benang 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek macam-macam tusuk dasar pada kain • Praktek membuat macam-macam sulaman berwarna pada kain polos • Praktek membuat sulaman putih pada kain polos 	<ul style="list-style-type: none"> • Test tertulis/ Test lisan/ Tugas • Tugas • Test tertulis/ Test lisan/ Tugas 	6	15(2)		<ul style="list-style-type: none"> • Sulaman Klasik, 2007, Mariam AbuBakar, Selangor Malaysia, Alat 21 Sendirian Berhard. • Desain Sulaman Busana, 1979, Dra Atisah Sipohelut dan Tri Retno Handoyo, Depdikbud, Jakarta. • Modul menghias kain

		<ul style="list-style-type: none"> - Melekatkan pita dan pita - Aplikasi - Inkrustasi - Sulaman yanina - Semok - Terawang • Membuat sulaman putih pada kain polos: <ul style="list-style-type: none"> - Sulaman inggris - Sulaman riselieu - Sulaman bayangan 						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Kepala Sekolah

Mengetahui

Yogyakarta, Mei 2016

Guru Mata Pelajaran

Nurfiadin, M. Pd

TIM

LAMPIRAN 3

SURAT IJIN PENELITIAN



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF D.I.YOGYAKARTA
SMK DIPONEGORO DEPOK
(SMK BERBASIS PESANTREN)

Kompetensi Keahlian: 1. Teknik Sepeda Motor (Akreditasi A) 2. Busana Butik (Akreditasi A)
Alamat: Komplek Ponpes Diponegoro Sembego Maguwaharjo Depok Sleman Yogyakarta 55282, Telp: 0274 - 4332220
Website: www.smkdiponegorodepok.com, E-mail: smkdiponegorodepok@gmail.com

Nomor : 938/Ur.Kur/SMK.Dip/V/2017
Hal : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
Lampiran : -

Kepada

Yth : Dekan FT UNY
Di Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Asngari, S.Pd.I
NIP : -
Jabatan : Kepala SMK Diponegoro

Menerangkan bahwa :

Nama : Luthfi Mala'ail Khusna
NIM : 13513241051
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik Tata Busana
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa mahasiswa tersebut sudah melakukan penelitian di SMK Diponegoro Depok dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYULAM MENGGUNAKAN APLIKASI PREZI PADA SISWA KELAS X TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK"** dari tanggal 27 April sampai 27 Juli 2017.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 16 Mei 2017
Kepala SMK Diponegoro Depok

Asngari, S Pd I



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasmya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1856 / 2017

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbangpol/1776/2017 Tanggal : 27 April 2017
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : LUTHFI MALA'IL KHUSNA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13513241051
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Ds. Santren Gunugpring Muntilan Magelang
No. Telp / HP : 085743899080
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / ~~PKL~~ dengan judul
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYULAM
MENGUNAKAN APLIKASI PREZI PADA SISWA KELAS X TATA BUSANA
DI SMK DIPONEGORO DEPOK**
Lokasi : SMK Diponegoro Depok
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 27 April 2017 s/d 27 Juli 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 27 April 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan
Pengendalian

RATNANI HIDAYATI, MT.
Pembina, Pw/a
NIP 19660828 199303 2 012

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Camat Depok
3. SMK Diponegoro Depok
4. Dekan FT UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 4 April 2017

Kepada Yth. :

Nomor : 074/3376/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas DIKPORA DIY
di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 500/H34/PL/2017
Tanggal : 30 Maret 2017
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYULAM MENGGUNAKAN APLIKASI PREZI PADA SISWA KELAS X TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK"** kepada:

Nama : LUTHFI MALA'IL KHUSNA
NIM : 13513241051
No.HP/Identitas : 085743899080/3308086409950001
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Busana/ PTBB
Fakultas : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK Diponegoro Depok, Sleman
Waktu Penelitian : 4 April 2017 s.d 31 Mei 2017

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUNG SUPRIYONO, SH
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH, DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

JalanCendana No. 9 Yogyakarta, Telpn 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjapro.go.id | email : dikpora@jogjapro.go.id

Yogyakarta, 11 April 2017

Nomor: 070/5605
Lamp : -
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SMK Diponegoro Depok Sleman

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah, Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/3376/Kesbangpol/2017 tanggal 4 April 2017 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : LUTHFI MALA'IL KHUSNA
NIM : 13513241051
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Busana/PTBB
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENYULAM MENGGUNAKAN APLIKASI PREZI PADA
SISWA KELAS X TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO
DEPOK
Lokasi : SMK Diponegoro Depok Sleman
Waktu : 11 April 2017 s.d 31 Mei 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala
Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Drs. SURAYA

NIP 19591017 198403 1 005

Tembusan Yth.

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 568168 psu: 276, 289, 292. (0274) 586734. Fax. (0274) 586734:
Website : <http://ft.uny.ac.id>, email : ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

No : 500/H34/PL/2017
Lamp : -
Hal : Ijin Penelitian

30 Maret 2017

Yth.

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta c.q. Ka. Badan Kesbangpol Provinsi DIY
2. Bupati Kabupaten Sleman c.q. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Sleman
3. Kepala Sekolah SMK Diponegoro

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam Menggunakan Aplikasi Prezi Pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Luthfi Malail Khusna	13513241051	Pend. Teknik Busana	SMK Diponegoro

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu

Nama : Triyanto, S.Sn., M.A.
NIP : 19720208 199802 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai April 2017

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,

Moh. Khairudin, Ph.D.
NIP. 19790412 200212 1 002

Tembusan :
Ketua Jurusan

LAMPIRAN 4

INSTRUMEN

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Tujuan dan Manfaat	f. Mempermudah pembelajaran di kelas	1
		g. Mencapai tujuan pembelajaran	2
		h. Memperjelas penyajian materi	4,5
		i. Membangkitkan motivasi belajar	3
		j. Pembelajaran lebih menarik	6,7
2.	Kualitas Teknis	j. Kejelasan sajian gambar	11
		k. Kejelasan suara	15
		l. Kejelasan video	14
		m. Ketepatan tata letak	12
		n. Komposisi warna	10
		o. Ukuran huruf	8
		p. Bentuk / jenis huruf	9
		q. Pemilihan background	13
		r. Keterbacaan teks	15
3.	Kualitas Pemrograman	c. Kemudahan dalam penggunaan	18
		d. Interaktivitas	17
4.	Kebahasaan	c. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	18
		d. Ketepatan penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	20

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBUAT TUSUK HIAS MENGGUNAKAN APLIKASI *PREZI*

PETUNJUK PENGISISAN

Berilah tanda check (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Aspek Penilaian	SS	S	TS	STS
A. Tujuan dan Manfaat					
1.	Mempermudah proses pembelajaran membuat tusuk hias di kelas				
2.	Mencapai tujuan pembelajaran membuat tusuk hias di kelas				
3.	Mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi membuat tusuk hias				
4.	Memperjelas penyajian materi karena mampu menampilkan gambar				
5.	Memperjelas penyajian materi karena mampu menampilkan suara dan video				
6.	Pembelajaran membuat tusuk hias lebih menarik dengan menggunakan aplikasi <i>Prezi</i>				
7.	Menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran membuat tusuk hias				
B. Kualitas Teknis					
8.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf sudah sesuai				
9.	Ketepatan pemilihan jenis dan bentuk huruf sudah sesuai				
10.	Komposisi warna yang sesuai				
11.	Kemenarikan sajian gambar yang ditampilkan dengan jelas				
12.	Ketepatan pemilihan tata letak (layout)				
13.	Pemilihan background yang tepat				

14.	Kejelasan video yang ditayangkan				
15.	Kejelasan suara				
16.	Media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> memiliki keterbacaan teks yang baik				
C. KUALITAS PEMROGRAMAN					
17.	Media diprogramkan untuk mempermudah guru dalam menyajikan materi membuat tusuk hias				
18.	Kemudahan dalam penggunaan media				
D. KEBAHASAAN					
19.	Ketepatan penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda				
20.	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar				

Kritik dan masukan:

.....

.....

Kesimpulan:

Dengan ini, saya menyatakan bahwa Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* untuk Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta*)

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Yogyakarta,
Validator

Keterangan:

*)= Berilah lingkaran pada opsi yang dipilih

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN OLEH AHLI MATERI

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian dengan materi	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3
		Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	5
		Kebenaran substansi materi	2
		Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	4
2.	Kebahasaan	Keterbacaan	6
		Kejelasan informasi	7
		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	8
		Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	9
3.	Sajian	Kejelasan tujuan	10
		Urutan penyajian	11
		Pemberian motivasi	12
		Kelengkapan informasi	13
4.	Tampilan Media	Penggunaan font (jenis dan ukuran)	20,17
		Lay out, tata letak	14
		Video, gambar, foto	15,16,
		Desain tampilan	18,19

**INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MATERI PADA MEDIA
PEMBELAJARAN MEMBUAT TUSUK HIAS
MENGUNAKAN APLIKASI *PREZI***

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda check (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Aspek Penilaian	SS	S	TS	STS
A. Kesesuaian Materi					
1.	Kesesuaian materi membuat tusuk hias pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Prezi</i>				
2.	Kebenaran isi materi dalam bahan ajar				
3.	Kesesuaian kegiatan belajar dengan kebutuhan peserta didik				
4.	Kesesuaian dengan manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan				
5.	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik				
B. Kebahasaan					
6.	Media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> memiliki keterbacaan teks yang baik				
7.	Kejelasan informasi pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i>				
8.	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar				
9.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda				
C. Sajian					
10.	Kejelasan tujuan pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i>				

11.	Penyajian materi dengan urut				
12.	Ketepatan pemberian motivasi pada peserta didik				
13.	Kelengkapan materi yang disajikan				
Tampilan Media					
14.	Ketepatan lay out atau tata letak				
15.	Kejelasan video				
16.	Kejelasan gambar, atau foto				
17.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan				
18.	Kemenarikan tampilan bahan ajar				
19.	Ketepatan pemilihan tampilan media				
20.	Ketepatan memilih ukuran huruf				

Kritik dan masukan:

.....

.....

Kesimpulan:

Dengan ini, saya menyatakan bahwa materi pada Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* untuk Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta*)

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi
- f. Tidak layak digunakan

Yogyakarta,

Validator

\

Keterangan:

*)= Berilah lingkaran pada opsi yang dipilih

KISI-KISI INSTRUMEN BAGI PESERTA DIDIK

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Tujuan dan Manfaat	e. Mempermudah pembelajaran di kelas	1
		f. Memperjelas penyajian materi	2
		g. Membangkitkan motivasi belajar	3
		h. Pembelajaran lebih menarik	4
2.	Kualitas Teknis	j. Kejelasan sajian gambar	6
		k. Kejelasan suara	10
		l. Kejelasan video	5
		m. Ketepatan tata letak	13
		n. Komposisi warna	11
		o. Ukuran huruf	12
		p. Bentuk / jenis huruf	9
		q. Pemilihan background	8
		r. Keterbacaan teks	7
3.	Kebahasaan	c. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	14
		d. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	15
4.	Kesesuaian Materi	c. Kesesuaian dengan materi	16
		d. Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	17
5.	Sajian	d. Kejelasan tujuan	18
		e. Urutan penyajian	19
		f. Kelengkapan informasi	20

**KUESIONER PENDAPAT SISWA TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN
MEMBUAT TUSUK HIAS MENGGUNAKAN APLIKASI *PREZI*
DI SMK DIPONEGORO DEPOK YOGYAKARTA**

Mata Pelajaran : Menghias Busana
Kelas / Semester : X / 2
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan pada Kain atau Busana
Peneliti : Luthfi Mala'il Khusna
Nama Siswa :

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER (ANGKET)

- ◆ Isilah kuesioner ini dengan jujur sesuai pendapat penilai secara objektif.
- ◆ Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju dan Tidak Setuju, dengan angka sebagai berikut :
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- ◆ Mohon diberi tanda cecklist (✓) pada kolom SS, S, TS, dan STS sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.
- ◆ Saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan. Apabila tempat tidak cukup, mohon ditulis di balik halaman ini.
- ◆ Hasil penilaian kuesioner ini tidak akan mempengaruhi nilai akademik peserta didik, untuk itu kami mohon kerja samanya untuk pengisian kuesioner ini.
- ◆ Atas partisipasinya kamu mengucapkan terima kasih.

No.	Aspek Penilaian	SS	S	TS	STS
A. Tujuan dan Manfaat					
1.	Media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> mempermudah proses pembelajaran membuat tusuk hias				
2.	Media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> memperjelas penyajian materi karena mampu menampilkan gambar, suara dan video dalam satu presentasi				
3.	Media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> dapat membangkitkan motivasi untuk belajar				
4.	Media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> lebih menarik sehingga pembelajaran membuat tusuk hias tidak membosankan				
B. Kualitas Teknis					
5.	Video pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> pada materi membuat tusuk hias jelas				
6.	Sajian gambar pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> jelas dan menarik				
7.	Keterbacaan teks pada media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> dapat terbaca dengan baik				
8.	Pemilihan background media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> pada materi membuat tusuk hias sudah tepat				
9.	Pemilihan jenis huruf pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> pada materi membuat tusuk hias sudah tepat				
10.	Suara pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> pada materi membuat tusuk hias jelas				
11.	Komposisi warna pada tampilan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> sudah sesuai				

12.	Pemilihan ukuran huruf pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> pada materi membuat tusuk hias sudah tepat				
13.	Pemilihan tata letak / layout media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> sudah tepat				
C. Kebahasaan					
14.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> sesuai dengan kaidan Bahasa Indonesia				
15.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> efektif dan efisien, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.				
D. Kesesuaian Materi					
16.	Kesesuaian materi membuat tusuk hias pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Prezi</i>				
17.	Dengan menggunakan media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> wawasan pengetahuan bertambah, karena dapat secara langsung melihat praktik membuat tusuk hias beserta contoh gambar secara lebih jelas				
E. Sajian					
18.	Tujuan pembelajaran membuat tusuk hias pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> jelas				
19.	Urutan penyajian materi pembelajaran membuat tusuk hias pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Prezi</i> sudah urut dan jelas				
20.	Kelengkapan materi maupun informasi mengenai pembelajaran membuat tusuk hias pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Prezi</i>				

SARAN:

.....
.....
.....

KESIMPULAN :

Pembelajaran Membuat tusuk hias dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi* di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta :

- ☐ Sangat Baik
☐ Baik
☐ Kurang Baik
☐ Tidak Baik

LAMPIRAN 5

SURAT KETERANGAN VALIDASI

- 1. Ahli Media**
- 2. Ahli Materi**
- 3. Guru sebagai Ahli Media dan Materi**

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Noor Fitrihana, M.Eng
Dosen Jurusan Pendidikan Tata Boga dan Busana
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Luthfi Mala'il Khusna
NIM : 13513241051
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam
Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Siswa Kelas X
Tata Busana di SMK Diponegoro Depok

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap
instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai pertimbangan bersama
ini saya lampirkan: (1) Proposal TAS; (2) Kisi-kisi Instrumen Penelitian TAS; dan
(3) Draft Instrumen Penelitian TAS.

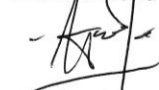
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan
terimakasih.

Yogyakarta, 14 Maret 2017
Pemohon,



Luthfi Mala'il Khusna
NIM. 13513241051

Ketua Program Pendidikan
Teknik Busana



Dr. Widiastuti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19721115 200003 2 001

Mengetahui

Pembimbing TAS,



Triyanto, M. A.
NIP. 19720208 199802 1 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Noor Fitrihana, M.Eng
NIP : 19760920 200112 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Luthfi Mala'il Khusna
NIM : 13513241051
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam
Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Siswa Kelas X
Tata Busana di SMK Diponegoro Depok

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Maret 2017
Validator,



Noor Fitrihana, M.Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

Catatan:

☐ Beri tanda (√)


HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TAS

Nama : Luthfi Mala'il Khusna NIM : 13513241051
 Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK
 Diponegoro Depok

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, ... 31 Maret 2017

Validator


 Noor Fithana, M.Eng
 NIP. 19760920 200112 1 001

SURAT PERNYATAAN JUDGMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Noor Fitrihana, M.Eng

Dosen : Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis media pembelajaran Menyulam yang digunakan pada penelitian skripsi berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam Menggunakan Aplikasi Prezi pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok"**, yang dibuat oleh :

Nama : Luthfi Mala'il Khusna

Nim : 13513241051

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga Dan Busana

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Media tersebut dinyatakan layak / ~~tidak layak~~ digunakan dalam pembelajaran.

Catatan (bila perlu)

.....
.....
.....

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 23 Maret 2017...

Menyetujui,



Noor Fitrihana, M.Eng

NIP. 19760920 200112 1 001

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MEDIA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYULAM MENGGUNAKAN APLIKASI PREZI PADA SISWA KELAS X TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK”

Mata Pelajaran : Menghias Busana
Kelas / Semester : X / II
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Busana
Peneliti : Luthfi Mala'il Khusna
Ahli Media : Noor Fitrihana, M. Eng.

PENGANTAR

- ♦ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media
- ♦ Keterangan dan rentang penilaian yaitu :
 - SS : Sangat Setuju = 4
 - S : Setuju = 3
 - TS : Tidak Setuju = 2
 - STS : Sangat Tidak Setuju = 1
- ♦ Mohon diberi tanda checklist (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
- ♦ Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

No.	Idikator	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Tujuan dan Manfaat					
1.	Mempermudah proses pembelajaran menyulam di kelas	✓			
2.	Mencapai tujuan pembelajaran menyulam dikelas	✓			
3.	Mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi menyulam		✓		
4.	Memperjelas penyajian materi karena mampu menampilkan gambar	✓			
5.	Memperjelas penyajian materi karena mampu menampilkan suara dan video	✓			

6.	Pembelajaran menyulam lebih menarik dengan menggunakan aplikasi prezi	✓			
7.	Menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran menyulam	✓			
B. Kualitas Teknis					
8.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf sudah sesuai		✓		
9.	Ketepatan pemilihan jenis dan bentuk huruf sudah sesuai		✓		
10.	Komposisi warna yang sesuai		✓		
11.	Kemenarikan sajian gambar yang ditampilkan dengan jelas		✓		
12.	Ketepatan pemilihan tata letak (layout)		✓		
13.	Pemilihan background yang tepat		✓		
14.	Kejelasan video yang ditayangkan	✓			
15.	Kejelasan suara	✓			
16.	Media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi prezi memiliki keterbacaan teks yang baik	✓			
C. KUALITAS PEMROGRAMAN					
17.	Media diprogramkan untuk mempermudah guru dalam menyajikan materi menyulam	✓			
18.	Kemudahan dalam penggunaan media	✓			
D. KEBAHASAAN					
19.	Ketepatan penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓		
20.	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar		✓		

SARAN :

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Dengan ini, saya menyatakan bahwa Media Pembelajaran Menyulam Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok *)

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 23 Maret 2017
Validator



Noor Fitrihanga, M.Eng.
NIP. 19760920 200112 1 001

Keterangan:

*)= Berilah lingkaran pada opsi yang dipilih

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes
Dosen Jurusan Pendidikan Tata Boga dan Busana
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Luthfi Mala'il Khusna
NIM : 13513241051
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam
Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Siswa Kelas X
Tata Busana di SMK Diponegoro Depok

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap
instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai pertimbangan bersama
ini saya lampirkan: (1) Proposal TAS; (2) Kisi-kisi Instrumen Penelitian TAS; dan
(3) Draft Instrumen Penelitian TAS.

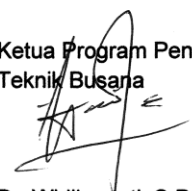
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan
terimakasih.

Yogyakarta, 14 Maret 2017
Pemohon,



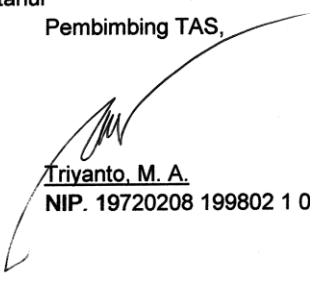
Luthfi Mala'il Khusna
NIM. 13513241051

Ketua Program Pendidikan
Teknik Busana



Dr. Widiastuti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19721115 200003 2 001

Mengetahui
Pembimbing TAS,



Triyanto, M. A.
NIP. 19720208 199802 1 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes
NIP : 19600427 198503 2 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Luthfi Mala'il Khusna
NIM : 13513241051
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam
Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Siswa Kelas X
Tata Busana di SMK Diponegoro Depok

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20-03-2017
Validator,


Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes
NIP. 19600427 198503 2 001

Catatan:

☐ Beri tanda (√)

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TAS

Nama : Luthfi Mala'il Khusna NIM : 13513241051
 Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK
 Diponegoro Depok

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, 20 Maret 2017
 Validator,



Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes.
 NIP. 19600427 198503 2 001

SURAT PERNYATAAN JUDGMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes

Dosen : Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis materi yang digunakan dalam media pembelajaran Menyulam pada penelitian skripsi berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam Menggunakan Aplikasi Prezi pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok"**, yang dibuat oleh :

Nama : Luthfi Mala'il Khusna

Nim : 13513241051

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga Dan Busana

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Materi tersebut dinyatakan layak / tidak layak digunakan dalam media pembelajaran.

Catatan (bila perlu)

.....
.....
.....

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta,.....

Menyetujui,



Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes
NIP. 19600427 198503 2 001

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYULAM MENGGUNAKAN APLIKASI PREZI PADA SISWA KELAS X TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK"

Mata Pelajaran : Menghias Busana
Kelas / Semester : X / II
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Busana
Peneliti : Luthfi Mala'il Khusna
Ahli Materi : Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes.

PENGANTAR

- ♦ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- ♦ Keterangan dan rentang penilaian yaitu :
 - SS : Sangat Setuju = 4
 - S : Setuju = 3
 - TS : Tidak Setuju = 2
 - STS : Sangat Tidak Setuju = 1
- ♦ Mohon diberi tanda checklist (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
- ♦ Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

No	Indikator <i>de Jn</i>	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
	A. Kesesuaian Materi				
1.	Kesesuaian materi menyulam pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>prezi</i>			✓	
2.	Kebenaran isi materi dalam bahan ajar		✓		
3.	Kesesuaian kegiatan belajar dengan kebutuhan peserta didik		✓		
4.	Kesesuaian dengan manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan		✓	✓	
5.	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik		✓	✓	

TARAH
L
TSS
T.S.

B. Kebahasaan				
6.	Media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi prezi memiliki keterbacaan teks yang baik	✓		
7.	Kejelasan informasi pada media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi prezi		✓	✓
8.	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar	✓	✓	
9.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓	
C. Sajian				
10.	Kejelasan tujuan pada media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi prezi	✓		
11.	Penyajian materi dengan urut	✓		
12.	Ketepatan pemberian motivasi pada peserta didik		✓	
13.	Kelengkapan materi yang disajikan	✓		
D. Tampilan Media				
14.	Ketepatan lay out atau tata letak		✓	
15.	Kejelasan video		✓	
16.	Kejelasan gambar, atau foto	✓		
17.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan	✓	✓	
18.	Kemenarikan tampilan bahan ajar	✓		
19.	Ketepatan pemilihan tampilan media	✓		✓
20.	Ketepatan memilih ukuran huruf	✓		

SARAN :

Tata tulis diperbaiki.

KESIMPULAN :

Dengan ini, saya menyatakan bahwa Media Pembelajaran Menyulam Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok *)

- a. ☒ Layak digunakan tanpa revisi
- b. ☐ Layak digunakan dengan revisi
- c. ☐ Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 20-4-2016
Validator


Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes.
NIP. 19600427 198503 2 001

Keterangan:

*)= Berilah lingkaran pada opsi yang dipilih

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Rumi Astuti, SPd. T.
Guru Program Keahlian Tata Busana
di SMK Diponegoro Depok

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Luthfi Mala'il Khusna
NIM : 13513241051
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam
Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Siswa Kelas X
Tata Busana di SMK Diponegoro Depok

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap
instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai pertimbangan bersama
ini saya lampirkan: (1) Proposal TAS; (2) Kisi-kisi Instrumen Penelitian TAS; dan
(3) Draft Instrumen Penelitian TAS.

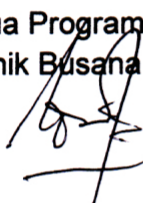
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu
diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, *14 Maret* 2017
Pemohon,



Luthfi Mala'il Khusna
NIM. 13513241051

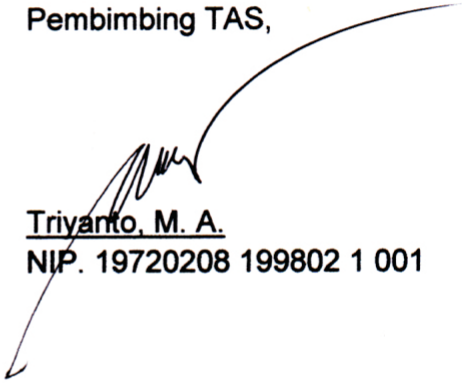
Ketua Program Pendidikan
Teknik Busana



Dr. Widiastuti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19721115 200003 2 001

Mengetahui

Pembimbing TAS,



Triyanto, M. A.
NIP. 19720208 199802 1 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rumi Astuti, SPd. T.

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Luthfi Mala'il Khusna

NIM : 13513241051

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam
Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Siswa Kelas X
Tata Busana di SMK Diponegoro Depok

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 April 2017.
Validator,



Rumi Astuti, SPd. T

Catatan:

☐ Beri tanda (√)

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TAS

Nama : Luthfi Mala'il Khusna

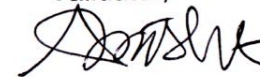
NIM : 13513241051

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK
Diponegoro Depok

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, 14 April 2017.

Validator,



Rumi Astuti, SPd. T

SURAT PERNYATAAN JUDGMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rumi Astuti, SPd. T.

Guru : SMK Diponegoro Depok

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis media pembelajaran Menyulam yang digunakan pada penelitian skripsi berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam Menggunakan Aplikasi Prezi pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok"**, yang dibuat oleh :

Nama : Luthfi Mala'il Khusna

Nim : 13513241051

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga Dan Busana

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Media tersebut dinyatakan layak / ~~tidak layak~~ digunakan dalam pembelajaran.

Catatan (bila perlu)

.....
.....
.....

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 14 April 2017.
Menyetujui,



Rumi Astuti, SPd. T.

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MEDIA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYULAM MENGGUNAKAN APLIKASI PREZI PADA SISWA KELAS X TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK”

Mata Pelajaran : Menghias Busana
Kelas / Semester : X / II
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Busana
Peneliti : Luthfi Mala'il Khusna
Ahli Media : Rumi Astuti, SPd. T.

PENGANTAR

- ♦ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media
- ♦ Keterangan dan rentang penilaian yaitu :
 - SS : Sangat Setuju = 4
 - S : Setuju = 3
 - TS : Tidak Setuju = 2
 - STS : Sangat Tidak Setuju = 1
- ♦ Mohon diberi tanda checklist (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
- ♦ Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

No.	Idikator	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
	A. Tujuan dan Manfaat				
1.	Mempermudah proses pembelajaran menyulam di kelas		✓		
2.	Mencapai tujuan pembelajaran menyulam dikelas		✓		
3.	Mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi menyulam	✓			
4.	Memperjelas penyajian materi karena mampu menampilkan gambar		✓		
5.	Memperjelas penyajian materi karena mampu menampilkan suara dan video	✓			

6.	Pembelajaran menyulam lebih menarik dengan menggunakan aplikasi prezi		✓		
7.	Menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran menyulam		✓		
B. Kualitas Teknis					
8.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf sudah sesuai		✓		
9.	Ketepatan pemilihan jenis dan bentuk huruf sudah sesuai		✓		
10.	Komposisi warna yang sesuai		✓		
11.	Kemenarikan sajian gambar yang ditampilkan dengan jelas		✓		
12.	Ketepatan pemilihan tata letak (layout)		✓		
13.	Pemilihan background yang tepat		✓		
14.	Kejelasan video yang ditayangkan		✓		
15.	Kejelasan suara		✓		
16.	Media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi prezi memiliki keterbacaan teks yang baik		✓		
C. KUALITAS PEMROGRAMAN					
17.	Media diprogramkan untuk mempermudah guru dalam menyajikan materi menyulam	✓			
18.	Kemudahan dalam penggunaan media	✓			
D. KEBAHASAAN					
19.	Ketepatan penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓		
20.	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar		✓		

SARAN :

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Dengan ini, saya menyatakan bahwa Media Pembelajaran Menyulam Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok *)

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 14 April 2017
Validator



Rumi Astuti, SPd. T.

Keterangan:

*)= Berilah lingkaran pada opsi yang dipilih

SURAT PERNYATAAN JUDGMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rumi Astuti, SPd. T.

Guru : SMK Diponegoro Depok

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis materi yang digunakan dalam media pembelajaran Menyulam pada penelitian skripsi berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Menyulam Menggunakan Aplikasi Prezi pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok"**, yang dibuat oleh :

Nama : Luthfi Mala'il Khusna

Nim : 13513241051

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga Dan Busana

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Materi tersebut dinyatakan layak / ~~tidak layak~~ digunakan dalam media pembelajaran.

Catatan (bila perlu)

.....
.....
.....

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarna untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 14 April 2017

Menyetujui,



Rumi Astuti, SPd. T

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYULAM MENGGUNAKAN APLIKASI *PREZI* PADA SISWA KELAS X TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK”

Mata Pelajaran : Menghias Busana
Kelas / Semester : X / II
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Busana
Peneliti : Luthfi Mala'il Khusna
Ahli Materi : Rumi Astuti, SPd. T.

PENGANTAR

- ♦ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- ♦ Keterangan dan rentang penilaian yaitu :
 - SS : Sangat Setuju = 4
 - S : Setuju = 3
 - TS : Tidak Setuju = 2
 - STS : Sangat Tidak Setuju = 1
- ♦ Mohon diberi tanda checklist (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
- ♦ Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

No	Indikator	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
	A. Kesesuaian Materi				
1.	Kesesuaian materi menyulam dengan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>prezi</i>		✓		
2.	Kebenaran isi materi dalam bahan ajar		✓		
3.	Kesesuaian kegiatan belajar dengan kebutuhan peserta didik		✓		
4.	Kesesuaian dengan manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan		✓		
5.	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik		✓		

	B. Kebahasaan				
6.	Media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi prezi memiliki keterbacaan teks yang baik		✓		
7.	Kejelasan informasi pada media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi prezi		✓		
8.	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar		✓		
9.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓		
	C. Sajian				
10.	Kejelasan tujuan pada media pembelajaran menyulam menggunakan aplikasi <i>prezi</i>		✓		
11.	Penyajian materi dengan urut		✓		
12.	Ketepatan pemberian motivasi pada peserta didik	✓			
13.	Kelengkapan materi yang disajikan		✓		
	D. Tampilan Media				
14.	Ketepatan lay out atau tata letak		✓		
15.	Kejelasan video		✓		
16.	Kejelasan gambar, atau foto		✓		
17.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan		✓		
18.	Kemenarikan tampilan bahan ajar	✓			
19.	Ketepatan pemilihan tampilan media		✓		
20.	Ketepatan memilih ukuran huruf		✓		

SARAN :

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Dengan ini, saya menyatakan bahwa Media Pembelajaran Menyulam Menggunakan Aplikasi *Prezi* pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok *)

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 14 April 2017.
Validator



Rumi Astuti, SPd. T.

Keterangan:

*)= Berilah lingkaran pada opsi yang dipilih

LAMPIRAN 6

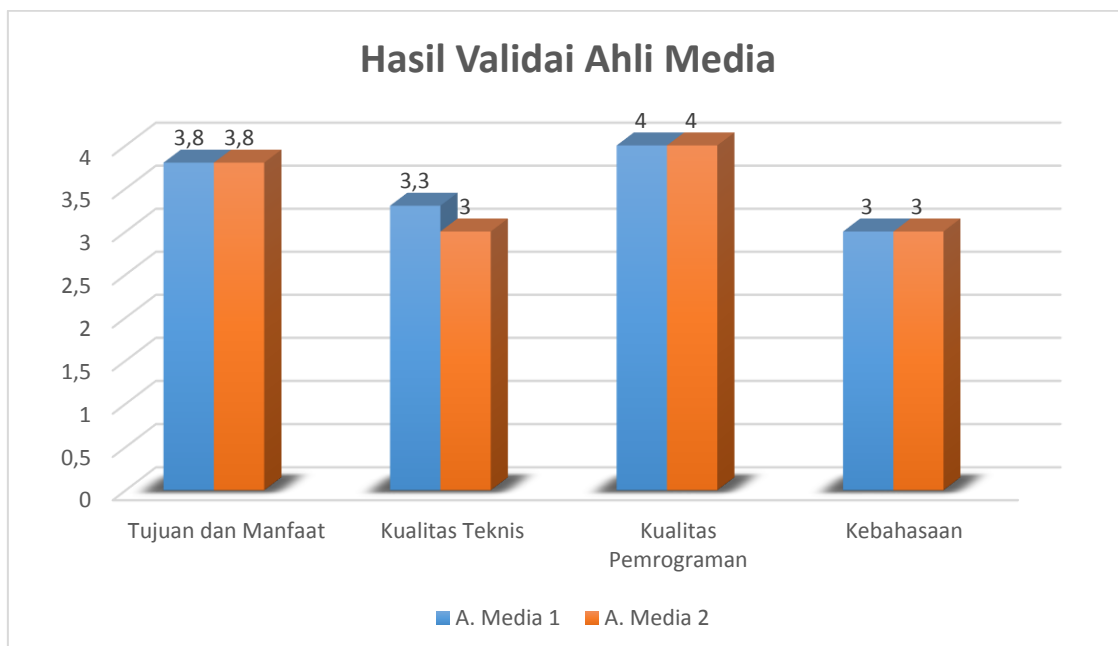
HASIL VALIDASI

**Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias
Menggunakan Aplikasi *Prezi* oleh Ahli Media**

No	Aspek	Ahli Media		Rerata
		I	II	
1.	Tujuan dan Manfaat	4	3	3,5
2.		4	3	3,5
3.		3	4	3,5
4.		4	3	3,5
5.		4	4	4
6.		4	3	3,5
7.		4	3	3,5
	Rerata	3,8	3,8	3,8
8.	Kualitas Teknis	3	3	3
9.		3	3	3
10.		3	3	3
11.		3	3	3
12.		3	3	3
13.		3	3	3
14.		4	3	3,5
15.		4	3	3,5
16.		4	3	3,5
	Rerata	3,3	3,0	3,1
17.	Kualitas Pemrograman	4	4	4
18.		4	4	4
	Rerata	4,0	4,0	4,0
19.	Kebahasaan	3	3	3
20.		3	3	3
	Rerata	3,0	3,0	3,0

**Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias
Menggunakan Aplikasi *Prezi* oleh Ahli Media**

No	Aspek	Ahli Media		Rerata	Kategori
		I	II		
5.	Tujuan dan Manfaat	3,8	3,8	3,8	Sangat Layak
6.	Kualitas Teknis	3,3	3,0	3,1	Layak
7.	Kualitas Pemrograman	4,0	4,0	4,0	Sangat Layak
8.	Kebahasaan	3,0	3,0	3,0	Layak
Total Rerata				3,47	Sangat Layak

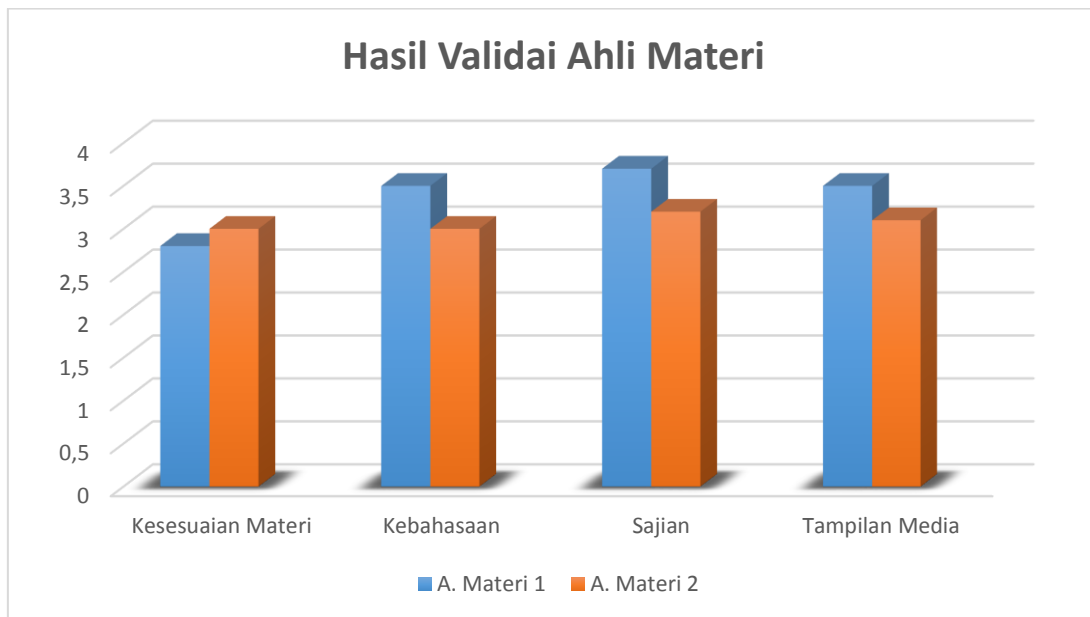


Hasil Validasi Kelayakan Materi pada Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* oleh Ahli Materi

No	Aspek	Ahli Materi		Rerata
		I	II	
1.	Kesesuaian Materi	2	3	2,5
2.		3	3	3
3.		3	3	3
4.		3	3	3
5.		3	3	3
	Rerata	2,8	3,0	2,9
6.	Kebahasaan	4	3	3,5
7.		3	3	3
8.		4	3	3,5
9.		3	3	3
	Rerata	3,5	3,0	3,2
10.	Sajian	4	3	3,5
11.		4	3	3,5
12.		3	4	3,5
13.		4	3	3,5
	Rerata	3,7	3,2	3,5
14.	Tampilan Media	3	3	3
15.		3	3	3
16.		4	3	3,5
17.		4	3	3,5
18.		3	4	3,5
19.		4	3	3,5
20.		4	3	3,5
	Rerata	3,5	3,1	3,3

**Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias
Menggunakan Aplikasi *Prezi* oleh Ahli Materi**

No	Aspek	Ahli Materi		Rerata	Kategori
		I	II		
5.	Kesesuaian Materi	2,8	3,0	2,9	Layak
6.	Kebahasaan	3,5	3,0	3,2	Layak
7.	Sajian	3,7	3,2	3,5	Sangat Layak
8.	Tampilan Media	3,5	3,1	3,3	Layak
Total Rerata				3,22	Layak



LAMPIRAN 7

HASIL UJI COBA KELOMPOK KECIL

**Hasil Penilaian Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* oleh Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Kecil)
Dilihat Dari Aspek Tujuan Dan Manfaat**

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$X \geq 0.80 \times \text{Skor Tertinggi}$
2	Setuju	$0.80 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.60 \times \text{Skor Tertinggi}$
3	Kurang Setuju	$0.60 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$
4	Sangat Tidak Setuju	$X < 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$

Keterangan :

1. Skor tertinggi adalah bila peserta didik memilih sangat setuju, yaitu 4
2. Skor terendah adalah apabila peserta didik memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1
3. Jumlah butir pernyataan : 4
4. Skor tertinggi : $4 \times 4 = 16$
5. Skor terendah : $1 \times 4 = 4$
6. X : Perolehan Skor

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Kategori Hasil
1	Sangat Setuju	$X \geq 12,8$	Sangat layak
2	Setuju	$12,8 > X \geq 9,6$	Layak
3	Kurang Setuju	$9,6 > X \geq 6,4$	Tidak Layak
4	Sangat Tidak Setuju	$< 6,4$	Sangat Tidak Layak

No Rsponden	Aspek Tujuan dan Manfaat				Jumlah Skor	Keterangan
	1	2	3	4		
1	4	4	4	4	16	Sangat Setuju
2	4	4	4	4	16	Sangat Setuju
3	4	4	4	4	16	Sangat Setuju
4	3	4	4	4	15	Sangat Setuju
5	4	4	3	4	15	Sangat Setuju
6	4	4	4	4	16	Sangat Setuju
7	3	3	3	4	13	Sangat Setuju
8	3	3	3	3	12	Setuju
9	4	4	4	3	15	Sangat Setuju
10	3	4	3	3	13	Sangat Setuju
Jumlah					147	Sangat Setuju

Hasil Presentase (%) :

1. Presentase Sangat Setuju $= \frac{9}{10} \times 100\%$
 $= 90\%$
2. Presentase Setuju $= \frac{1}{10} \times 100\%$
 $= 10 \%$
3. Presentase Tidak Setuju $= \frac{0}{10} \times 100\%$
 $= 0 \%$
4. Presentase Sangat Tidak Setuju $= \frac{0}{10} \times 100\%$
 $= 0 \%$

Kategori	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	9	90%
Setuju	1	10%
Kurang Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
	10	100%

**Hasil Penilaian Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan
Aplikasi *Prezi* oleh Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Kecil)
Dilihat Dari Aspek Kualitas Teknis**

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$X \geq 0.80 \times \text{Skor Tertinggi}$
2	Setuju	$0.80 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.60 \times \text{Skor Tertinggi}$
3	Kurang Setuju	$0.60 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$
4	Sangat Tidak Setuju	$X < 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$

Keterangan :

1. Skor tertinggi adalah bila peserta didik memilih sangat setuju, yaitu 4
2. Skor terendah adalah apabila peserta didik memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1
3. Jumlah butir pernyataan : 9
4. Skor tertinggi : $4 \times 9 = 36$
5. Skor terendah : $1 \times 9 = 9$
6. X : Perolehan Skor

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Kategori Hasil
1	Sangat Setuju	$X \geq 28,8$	Sangat layak
2	Setuju	$28,8 > X \geq 21,6$	Layak
3	Kurang Setuju	$21,6 > X \geq 14,4$	Tidak Layak
4	Sangat Tidak Setuju	$X < 14,4$	Sangat Tidak Layak

No Rsponden	Aspek Kualitas Teknis									Jum Skor	Keterangan
	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	Sangat Setuju
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	Sangat Setuju
3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	34	Sangat Setuju
4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	34	Sangat Setuju
5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	Sangat Setuju
6	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	Sangat Setuju
7	3	3	3	3	4	3	3	3	3	28	Setuju
8	3	3	3	2	3	3	3	4	3	27	Setuju
9	3	4	4	3	3	4	4	4	2	31	Sangat Setuju
10	3	4	4	3	3	3	3	4	3	30	Sangat Setuju
Jumlah										329	Sangat Setuju

Hasil Presentase (%) :

1. Presentase Sangat Setuju $= \frac{9}{10} \times 100\%$
= 90%
2. Presentase Setuju $= \frac{1}{10} \times 100\%$
= 10 %
3. Presentase Tidak Setuju $= \frac{0}{10} \times 100\%$
= 0 %
4. Presentase Sangat Tidak Setuju $= \frac{0}{10} \times 100\%$
= 0 %

Kategori	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	8	80%
Setuju	2	20%
Kurang Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
	10	100%

**Hasil Penilaian Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* oleh Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Kecil)
Dilihat Dari Aspek Kebahasaan**

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$X \geq 0.80 \times \text{Skor Tertinggi}$
2	Setuju	$0.80 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.60 \times \text{Skor Tertinggi}$
3	Kurang Setuju	$0.60 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$
4	Sangat Tidak Setuju	$X < 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$

Keterangan :

1. Skor tertinggi adalah bila peserta didik memilih sangat setuju, yaitu 4
2. Skor terendah adalah apabila peserta didik memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1
3. Jumlah butir pernyataan : 2
4. Skor tertinggi : $4 \times 2 = 8$
5. Skor terendah : $1 \times 2 = 2$
6. X : Perolehan Skor

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Kategori Hasil
1	Sangat Setuju	$X \geq 6,4$	Sangat layak
2	Setuju	$6,4 > X \geq 4,8$	Layak
3	Kurang Setuju	$4,8 > X \geq 3,2$	Tidak Layak
4	Sangat Tidak Setuju	$X < 3,2$	Sangat Tidak Layak

No Rspnden	Aspek Kebahasaan		Jum Skor	Keterangan
	14	15		
1	4	4	8	Sangat Setuju
2	4	4	8	Sangat Setuju
3	4	4	8	Sangat Setuju
4	3	4	7	Sangat Setuju
5	4	4	8	Sangat Setuju
6	4	3	7	Sangat Setuju
7	3	3	6	Setuju
8	3	3	6	Setuju
9	3	4	7	Sangat Setuju
10	3	3	6	Setuju
Jumlah			71	Sangat Layak

Hasil Presentase (%) :

1. Presentase Sangat Setuju $= \frac{7}{10} \times 100\%$
 $= 70\%$
2. Presentase Setuju $= \frac{3}{10} \times 100\%$
 $= 30\%$
3. Presentase Tidak Setuju $= \frac{0}{10} \times 100\%$
 $= 0\%$
4. Presentase Sangat Tidak Setuju $= \frac{0}{10} \times 100\%$
 $= 0\%$

Kategori	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	7	70%
Setuju	3	30%
Kurang Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
	10	100%

**Hasil Penilaian Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan Aplikasi *Prezi* oleh Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Kecil)
Dilihat Dari Aspek Kesesuaian Materi**

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$X \geq 0.80 \times \text{Skor Tertinggi}$
2	Setuju	$0.80 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.60 \times \text{Skor Tertinggi}$
3	Kurang Setuju	$0.60 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$
4	Sangat Tidak Setuju	$X < 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$

Keterangan :

1. Skor tertinggi adalah bila peserta didik memilih sangat setuju, yaitu 4
2. Skor terendah adalah apabila peserta didik memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1
3. Jumlah butir pernyataan : 2
4. Skor tertinggi : $4 \times 2 = 8$
5. Skor terendah : $1 \times 2 = 2$
6. X : Perolehan Skor

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Kategori Hasil
1	Sangat Setuju	$X \geq 6,4$	Sangat layak
2	Setuju	$6,4 > X \geq 4,8$	Layak
3	Kurang Setuju	$4,8 > X \geq 3,2$	Tidak Layak
4	Sangat Tidak Setuju	$X < 3,2$	Sangat Tidak Layak

No Rspnden	Aspek Kesesuaian Materi		Jum Skor	Keterangan
	16	17		
1	4	4	8	Sangat Setuju
2	4	4	8	Sangat Setuju
3	3	4	8	Sangat Setuju
4	4	4	7	Sangat Setuju
5	4	3	8	Sangat Setuju
6	4	4	7	Sangat Setuju
7	3	3	6	Setuju
8	3	3	6	Setuju
9	4	3	7	Sangat Setuju
10	3	3	6	Setuju
Jumlah			71	Sangat Layak

Hasil Presentase (%) :

1. Presentase Sangat Setuju $= \frac{7}{10} \times 100\%$
 $= 70\%$
2. Presentase Setuju $= \frac{3}{10} \times 100\%$
 $= 30\%$
3. Presentase Tidak Setuju $= \frac{0}{10} \times 100\%$
 $= 0\%$
4. Presentase Sangat Tidak Setuju $= \frac{0}{10} \times 100\%$
 $= 0\%$

Kategori	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	7	70%
Setuju	3	30%
Kurang Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
	10	100%

**Hasil Penilaian Media Pembelajaran Membuat Tusuk Hias Menggunakan
Aplikasi *Prezi* oleh Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Kecil)
Dilihat Dari Aspek Sajian**

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$X \geq 0.80 \times \text{Skor Tertinggi}$
2	Setuju	$0.80 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.60 \times \text{Skor Tertinggi}$
3	Kurang Setuju	$0.60 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$
4	Sangat Tidak Setuju	$X < 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$

Keterangan :

1. Skor tertinggi adalah bila peserta didik memilih sangat setuju, yaitu 4
2. Skor terendah adalah apabila peserta didik memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1
3. Jumlah butir pernyataan : 3
4. Skor tertinggi : $4 \times 3 = 12$
5. Skor terendah : $1 \times 3 = 3$
6. X : Perolehan Skor

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Kategori Hasil
1	Sangat Setuju	$X \geq 9,6$	Sangat layak
2	Setuju	$9,6 > X \geq 7,2$	Layak
3	Kurang Setuju	$7,2 > X \geq 4,8$	Tidak Layak
4	Sangat Tidak Setuju	$X < 4,8$	Sangat Tidak Layak

No Rsponden	Aspek Sajian			Jum Skor	Keterangan
	18	19	20		
1	4	4	4	12	Sangat Setuju
2	3	4	4	11	Sangat Setuju
3	4	4	4	12	Sangat Setuju
4	4	4	4	12	Sangat Setuju
5	4	4	4	12	Sangat Setuju
6	4	4	4	12	Sangat Setuju
7	3	4	3	10	Sangat Setuju
8	3	3	4	10	Sangat Setuju
9	4	3	4	11	Sangat Setuju
10	3	3	3	9	Setuju
Jumlah				111	Sangat Layak

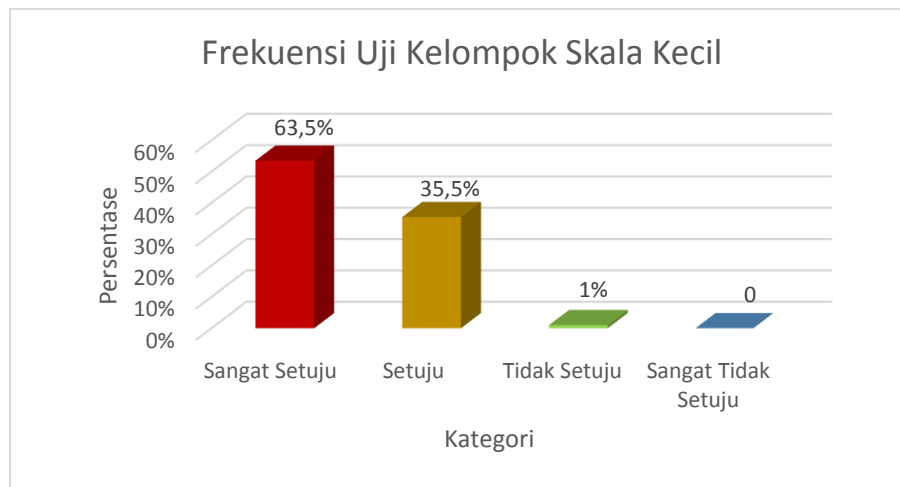
Hasil Presentase (%) :

1. Presentase Sangat Setuju $= \frac{9}{10} \times 100\%$
= 90%
2. Presentase Setuju $= \frac{1}{10} \times 100\%$
= 10 %
3. Presentase Tidak Setuju $= \frac{0}{10} \times 100\%$
= 0 %
4. Presentase Sangat Tidak Setuju $= \frac{0}{10} \times 100\%$
=0 %

Kategori	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	9	90%
Setuju	1	10%
Kurang Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
	10	100%

HASIL UJI DISKRIPTIF KELOMPOK SKALA KECIL

Diagram Uji Coba Kelompok Skala Kecil



Rumus Perhitungan Kategorisasi Uji Coba Kelompok Skala Kecil

Skor Tertinggi	4	x	20	=	80		
Skor Terendah	1	x	20	=	20		
Jumlah Butir Pernyataan	10	x	20	=	200		
Jumlah Kategori				=	4		
Panjang Kelas Interval				=	15		
Jumlah Skor				=	725		
Rerata Skor				=	72,5		
Panjang Kelas 4	127	/	200	=	63.5%		
Panjang Kelas 3	71	/	200	=	35,5%		
Panjang Kelas 2	2	/	200	=	1%		
Panjang Kelas 1	0	/	200	=	0%		
Sangat Setuju : $X \geq 0.80 \times \text{Skor Tertinggi}$							
Setuju : $0.80 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.60 \times \text{Skor Tertinggi}$							
Kurang Setuju : $0.60 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$							
Sangat Tidak Setuju : $X < 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$							
Kategori		Skor				Presentase	
Sangat Setuju	:			X	\geq	64	63.5%
Setuju	:	64	>	X	\geq	48	35,5%
Kurang Setuju	:	48	>	X	\geq	32	1%
Sangat Tidak Setuju	:			X	>	32	0%
Total							100%

Hasil Uji Coba Kelompok Skala Kecil

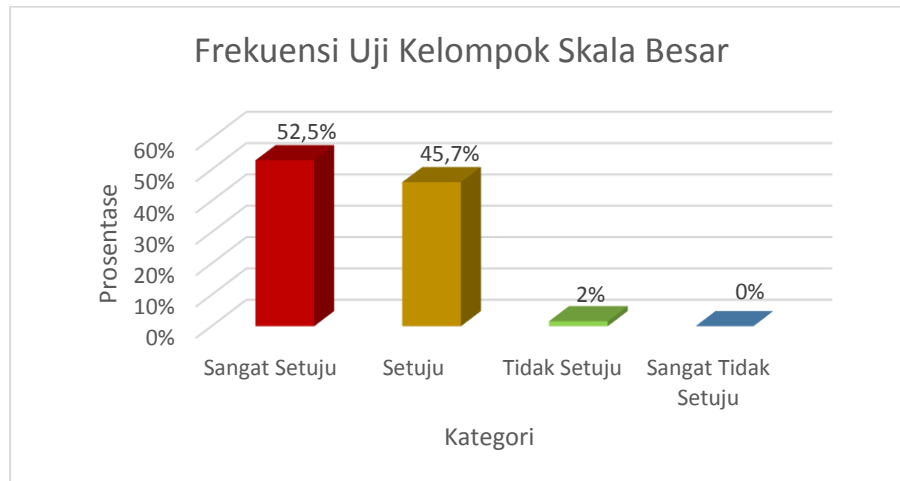
Kategori	Frekuensi	Presentasi
Sangat Setuju	6	63.5%
Setuju	4	35,5%
Kurang Setuju	0	1%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	10	100%

LAMPIRAN 8

HASIL UJI COBA LAPANGAN

HASIL UJI DISKRIPTIF KELOMPOK SKALA BESAR

Diagram Uji Coba Kelompok Skala Besar



Rumus Perhitungan Kategorisasi Uji Coba Kelompok Skala Besar

Skor Tertinggi	4	x	18	=	72		
Skor Terendah	1	x	18	=	18		
Jumlah Butir Pernyataan	30	x	18	=	540		
Jumlah Kategori				=	4		
Panjang Kelas Interval				=	13,5		
Jumlah Skor					1858		
Rerata Skor				=	61,9		
Panjang Kelas 4	284	/	540	=	52,5%		
Panjang Kelas 3	247	/	540	=	45,7%		
Panjang Kelas 2	9	/	540	=	1%		
Panjang Kelas 1	0	/	540	=	0%		
Sangat Setuju : $X \geq 0.80 \times \text{Skor Tertinggi}$							
Setuju : $0.80 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.60 \times \text{Skor Tertinggi}$							
Kurang Setuju : $0.60 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$							
Sangat Tidak Setuju : $X < 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$							
Kategori		Skor				Presentase	
Sangat Setuju	:			X	\geq	57,6	52,5%
Setuju	:	57,6	>	X	\geq	43,2	45,7%
Kurang Setuju	:	43,2	>	X	\geq	28,8	1,6%
Sangat Tidak Setuju	:			X	>	28,8	0%
Total							100%

Hasil Uji Coba Kelompok Skala Besar

Kategori	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	16	52,5%
Setuju	14	45,7%
Kurang Setuju	0	1,6%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah	30	100%

LAMPIRAN 9

VALIDITAS DAN RELIABILITAS

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	10	100,0
Excluded ^a	0	,0
Total	10	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,946	,947	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR1	68,9000	46,100	,748	,942
BUTIR2	68,7000	47,122	,745	,943
BUTIR3	68,9000	46,322	,714	,943
BUTIR4	68,8000	47,067	,650	,944
BUTIR5	69,1000	46,989	,615	,944
BUTIR6	68,7000	47,122	,745	,943
BUTIR7	68,8000	48,178	,477	,946
BUTIR8	69,2000	44,622	,725	,943
BUTIR9	68,8000	47,067	,650	,944
BUTIR10	68,9000	46,100	,748	,942
BUTIR11	68,9000	46,767	,648	,944
BUTIR12	68,6000	49,600	,429	,947
BUTIR13	69,0000	44,889	,657	,945
BUTIR14	69,0000	45,778	,779	,942
BUTIR15	68,9000	46,544	,681	,943
BUTIR16	68,9000	46,322	,714	,943
BUTIR17	69,0000	46,000	,746	,942
BUTIR18	68,9000	46,767	,648	,944
BUTIR19	68,8000	47,067	,650	,944
BUTIR20	68,7000	47,789	,625	,944

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
72,5000	51,611	7,18409	20

Frequencies

N	Valid	10
	Missing	0
Mean		72,5000
Std. Error of Mean		2,27181
Median		76,5000
Mode		77,00 ^a
Std. Deviation		7,18409
Variance		51,611
Range		18,00
Minimum		61,00
Maximum		79,00
Sum		725,00

Frequency Table

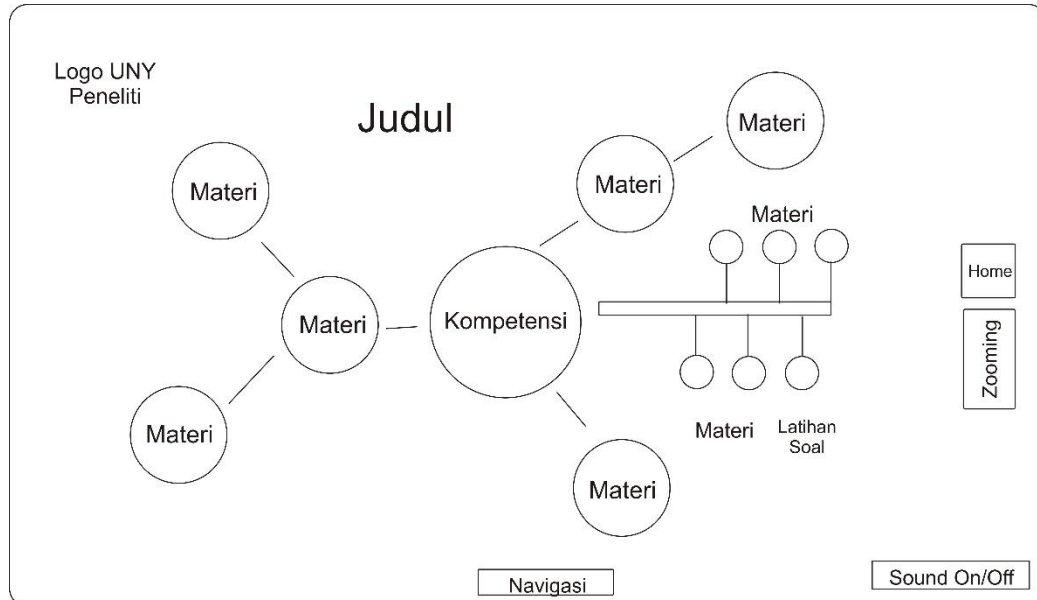
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 61,00	1	10,0	10,0	10,0
63,00	1	10,0	10,0	20,0
64,00	1	10,0	10,0	30,0
71,00	1	10,0	10,0	40,0
76,00	1	10,0	10,0	50,0
77,00	2	20,0	20,0	70,0
78,00	1	10,0	10,0	80,0
79,00	2	20,0	20,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

LAMPIRAN 10

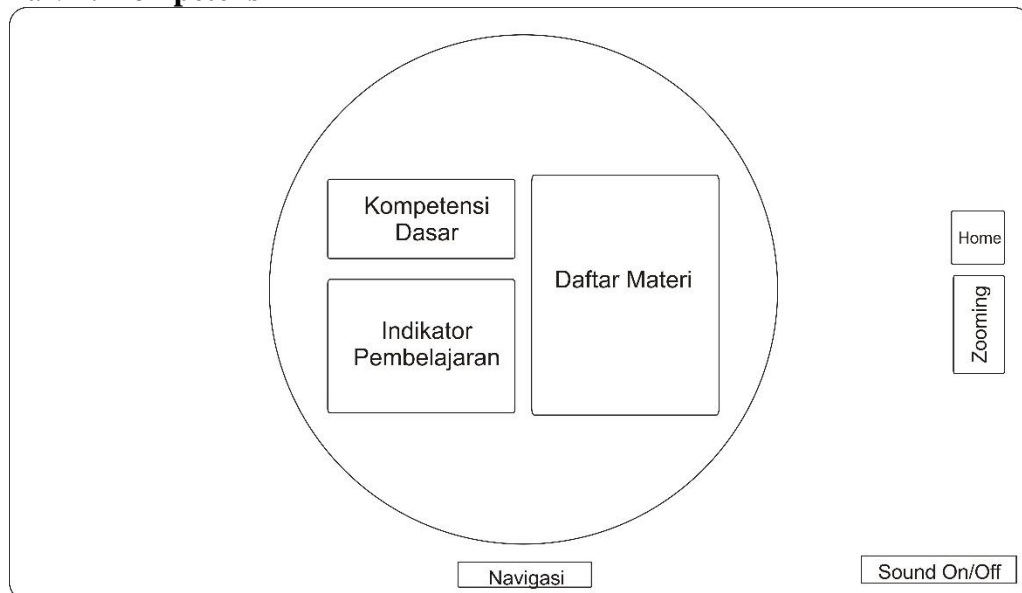
STORY BOARD

STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN

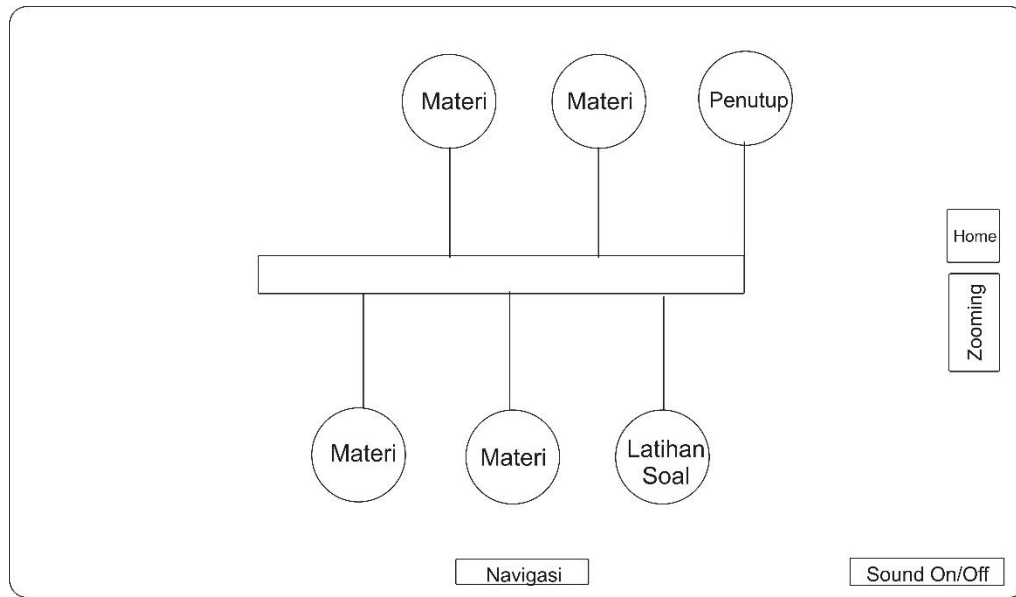
Part 1. Home



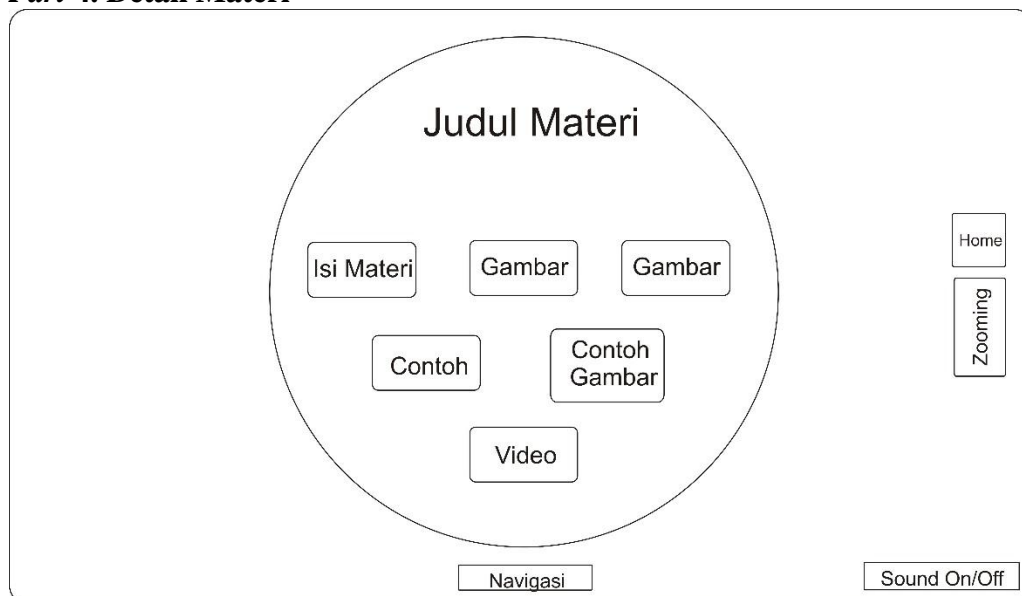
Part 2. Kompetensi



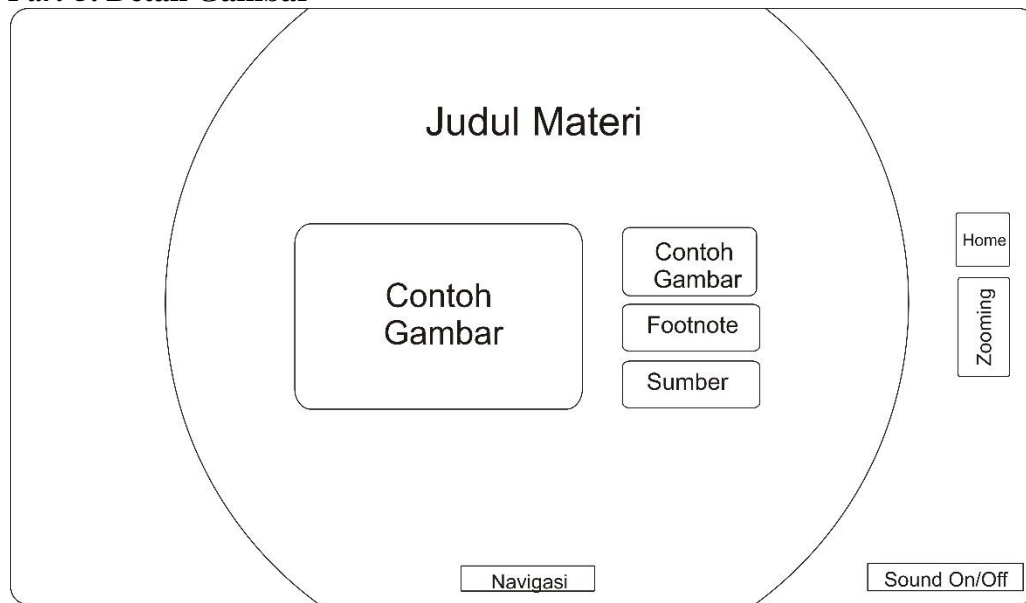
Part 3. Materi



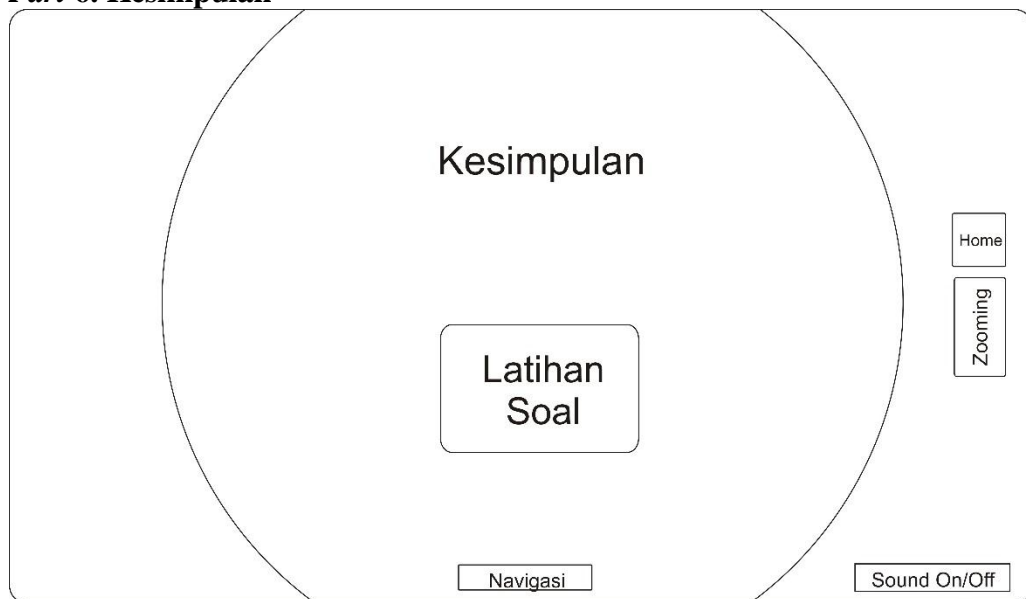
Part 4. Detail Materi



Part 5. Detail Gambar



Part 6. Kesimpulan



LAMPIRAN 11

REVISI PARA AHLI

REVISI DARI AHLI MEDIA DAN AHLI MATERI



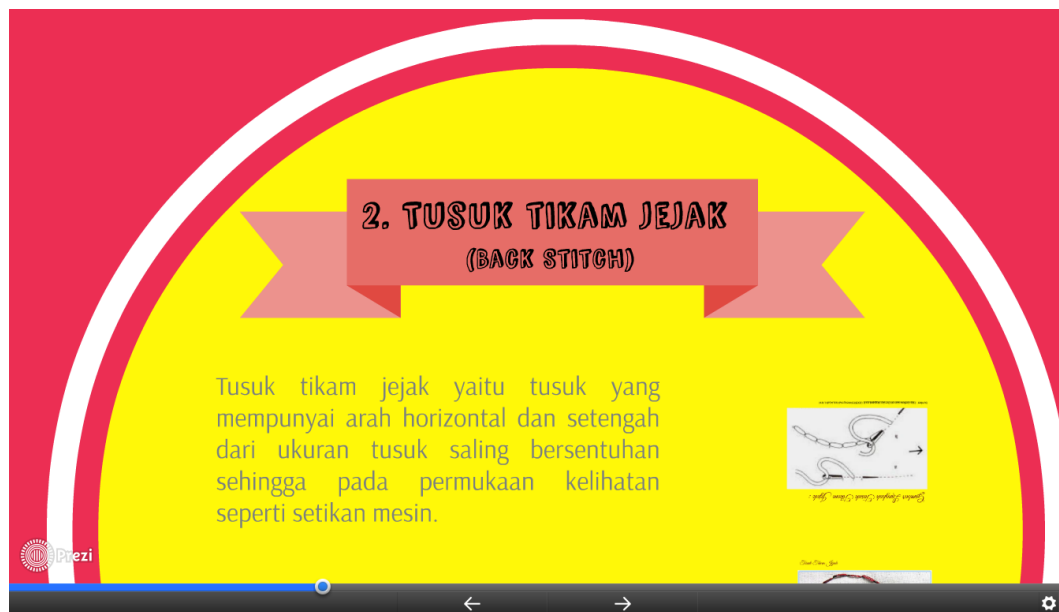
Gambar 01. Belum disertai istilah dalam Bahasa Inggris yang lebih umum



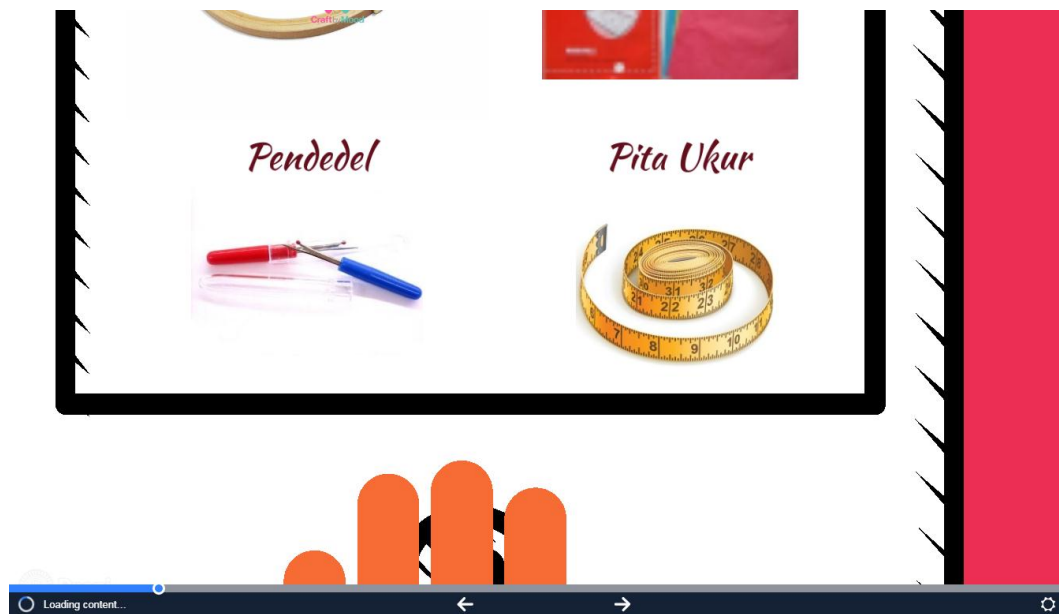
Gambar 02. Sudah diperbaiki sesuai saran dari Ahli



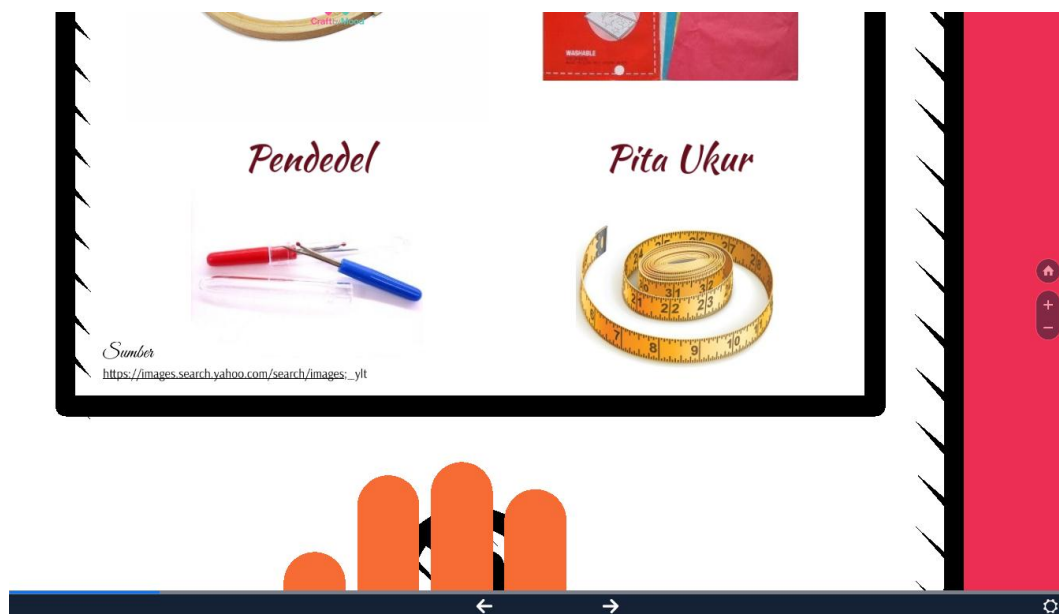
Gambar 03. Ukuran huruf terlalu kecil, sehingga harus disesuaikan agar dapat terbaca



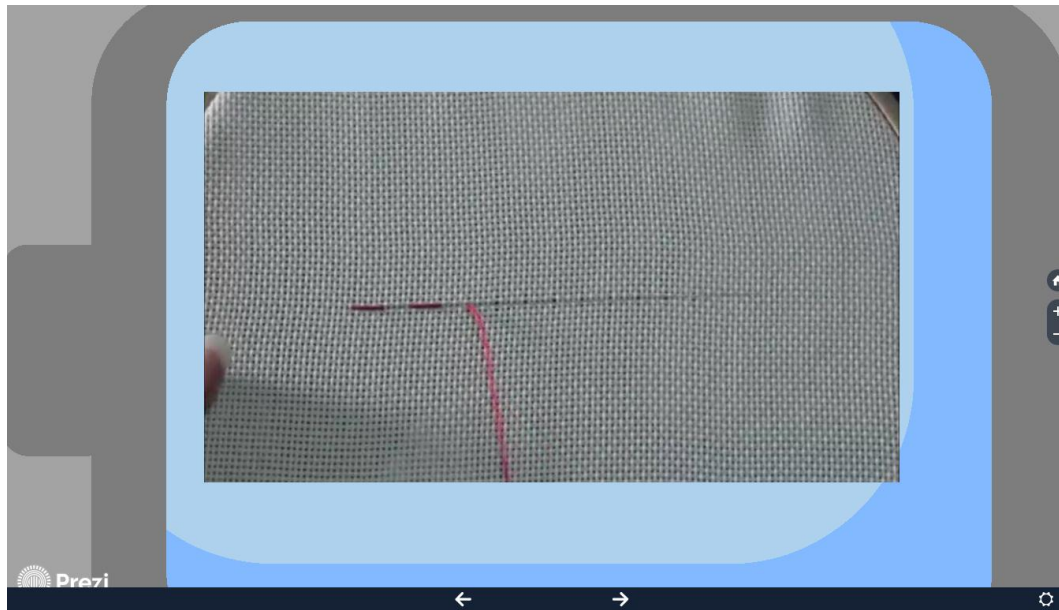
Gambar 04. Sudah diperbaiki sesuai saran dari Ahli Materi



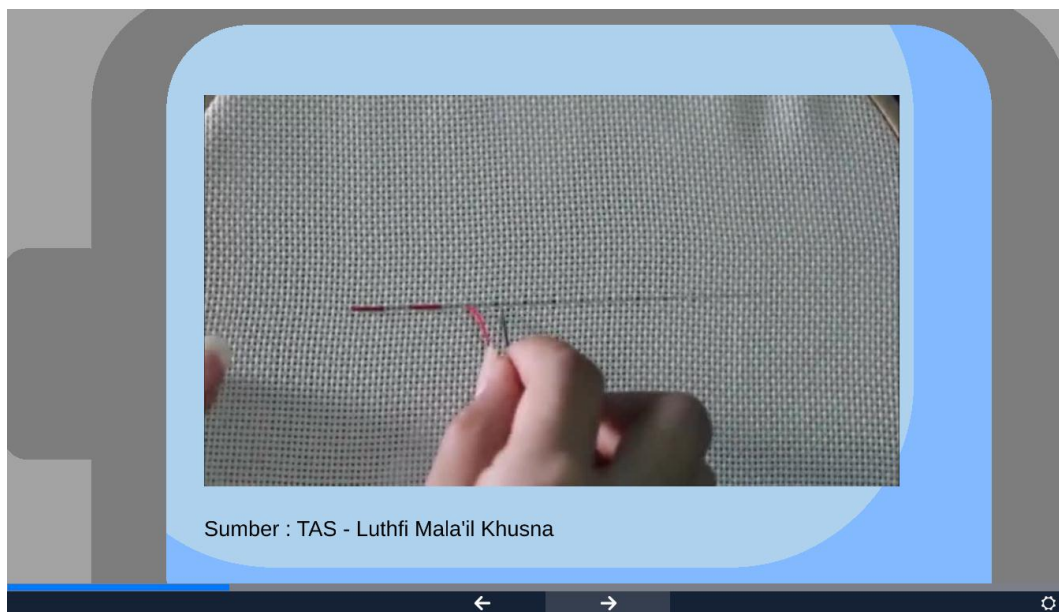
Gambar 05. Belum terdapat sumber gambar, sehingga perlu ditambahkan sumber gambar tersebut



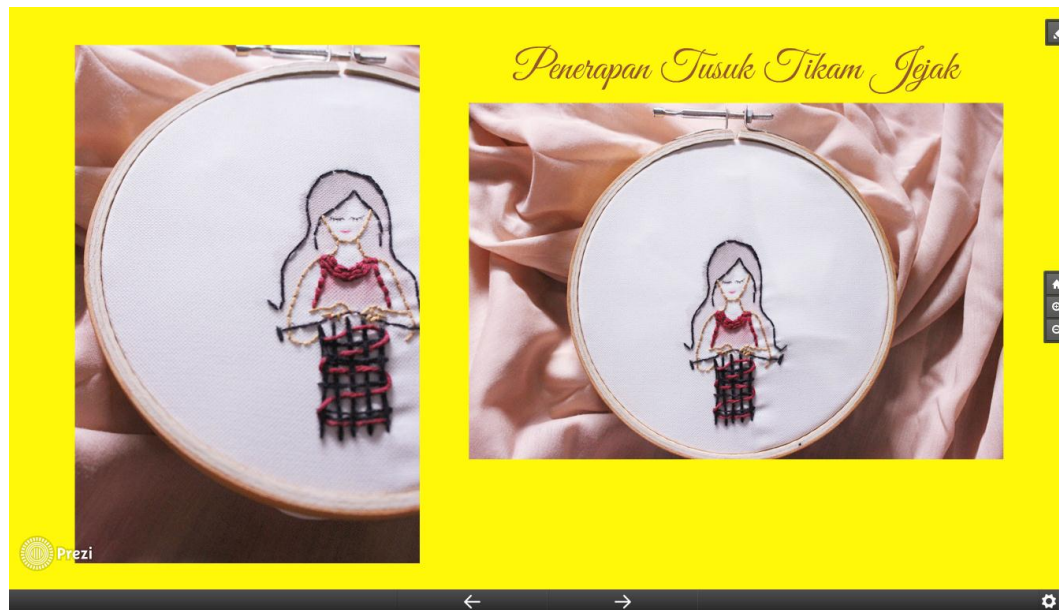
Gambar 06. Sudah diperbaiki sesuai saran dari Ahli



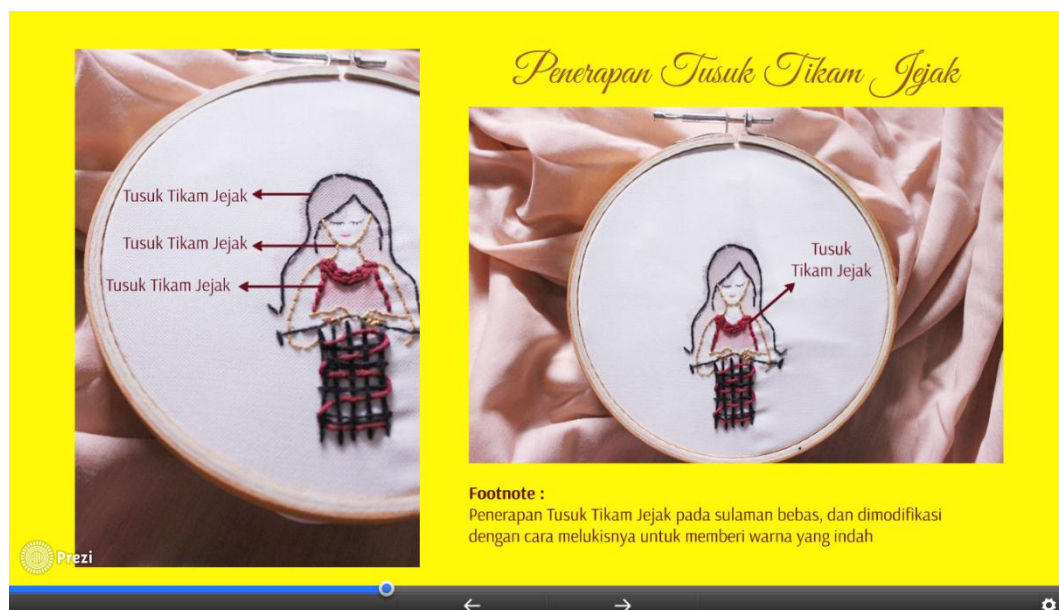
Gambar 07. Belum terdapat sumber video, dan disarankan untuk mencantumkan sumber dari Internet ataupun pribadi



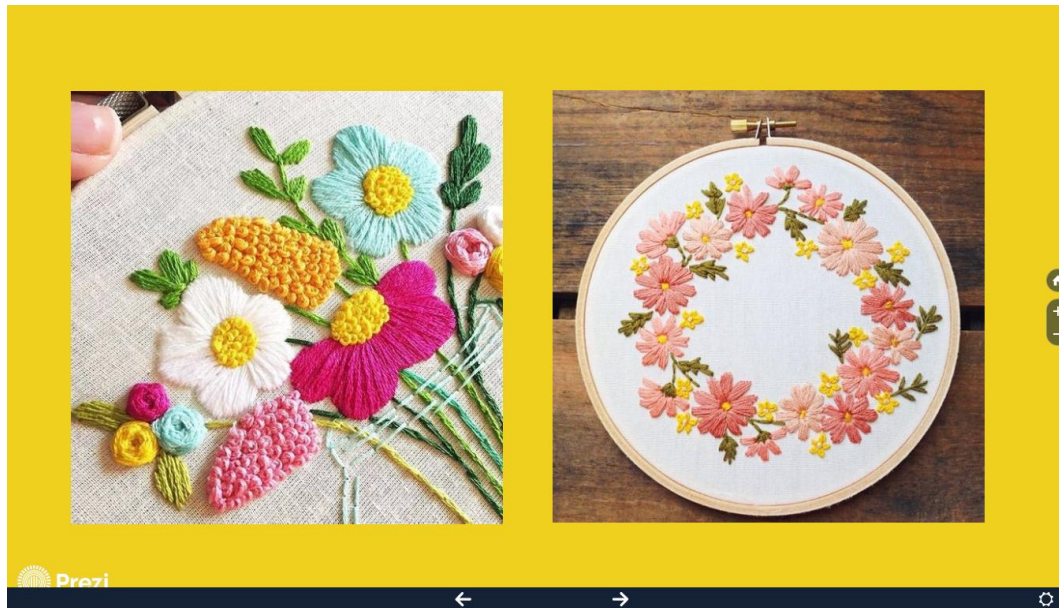
Gambar 08. Sudah diperbaiki sesuai saran dari Ahli Materi



Gambar 09. Belum terdapat keterangan maupun petunjuk pada gambar, maka perlu ditambah keterangan serta petunjuk



Gambar 10. Sudah diperbaiki sesuai saran dari Ahli Materi



Gambar 11. Sebagian besar gambar diperoleh dari sumber Internet
Sehingga disarankan untuk membuat sendiri



Gambar 12. Sudah diperbaiki sesuai saran dari Ahli Materi

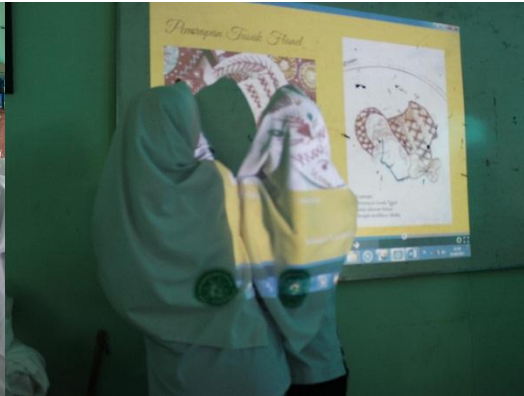
LAMPIRAN 12

DOKUMENTASI

DOKUMENTASI



Peserta didik memperhatikan tayangan Video pada media pembelajaran dengan aplikasi *Prezi*



Antusias peserta didik ketika menunjukkan macam-macam tusuk hias dasar



Peserta didik mengerjakan Soal Tes Tertulis



Peserta didik mengerjakan praktik membuat tusuk hias



Mahasiswa menjelaskan cara pengisian angket pada peserta didik



Peserta didik mengisi angket penilaian terhadap media pembelajaran membuat tusuk hias menggunakan aplikasi *Prezi*